Supplemento ordinario alla "Gazzetta Ufficiale" n. 50 del 2 marzo 2010 - Serie generale

Spediz. abb. post. 45% - art. 2, comma 20/b
Legge 23-12-1996, n. 662 - Filiale di Roma

GAZZETTA UFFICIALE

DELLA REPUBBLICA ITALIANA

PARTE PRIMA | **Roma - Martedì, 2 marzo 2010** | SI PUBBLICA TUTTI I GIORNI NON FESTIVI

DIREZIONE E REDAZIONE PRESSO IL MINISTERO DELLA GIUSTIZIA - UFFICIO PUBBLICAZIONE LEGGI E DECRETI - VIA ARENULA 70 - 00186 ROMA
AMMINISTRAZIONE PRESSO L'ISTITUTO POLIGRAFICO E ZECCA DELLO STATO - LIBRERIA DELLO STATO - PIAZZA G. VERDI 10 - 00198 ROMA - CENTRALINO 06-85081

AVVISO AGLI ABBONATI

Si rammenta che la campagna per il rinnovo degli abbonamenti 2010 è terminata il 31 gennaio e che la sospensione degli invii agli abbonati, che entro tale data non hanno corrisposto i relativi canoni, avrà effetto nelle prossime settimane.

N. 41

MINISTERO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

DECRETO 28 dicembre 2009.

Misure per la regolamentazione delle scommesse a quota fissa sistemistiche.

S O M M A R I O

MINISTERO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

DECRETI, DELIBERE E ORDINANZE MINISTERIALI

MINISTERO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

DECRETO 28 dicembre 2009.

Misure per la regolamentazione delle scommesse a quota fissa sistemistiche.

IL DIRETTORE GENERALE
DELL'AMMINISTRAZIONE AUTONOMA DEI MONOPOLI DI STATO

Visto l'art. 88 del regio decreto 18 giugno 1931, n. 773 recante testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, che disciplina la procedura autorizzatoria per il rilascio, da parte dell'autorità di pubblica sicurezza, della licenza per l'esercizio delle scommesse;

Visto il decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 496, e successive modificazioni, concernente la disciplina delle attività di gioco;

Visto il decreto del Presidente della Repubblica 18 aprile 1951, n. 581, recante norme regolamentari per l'applicazione e l'esecuzione del decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 496, sulla disciplina delle attività di gioco;

Visto il decreto legislativo 23 dicembre 1998, n. 504, e successive modificazioni, recante il riordino dell'imposta unica sui concorsi pronostici e sulle scommesse in attuazione all'articolo 1, comma 2, della legge 3 agosto 1998, n. 288;

Visto l'art. 16 della legge 13 maggio 1999, n. 133, e successive modificazioni;

Visto il decreto legislativo 30 luglio 1999, n. 300, e successive modificazioni, recante riforma dell'organizzazione del Governo;

Visto il decreto del Ministro delle finanze 2 agosto 1999, n. 278, e successive modificazioni ed integrazioni, recante norme concernenti l'istituzione di nuove scommesse a totalizzatore ed a quota fissa, ai sensi dell'art. 16 della legge 13 maggio 1999, n. 133;

Visto il decreto del Ministro delle finanze 15 febbraio 2001, n. 156, recante autorizzazione alla raccolta telefonica o telematica delle giocate relative a scommesse, giochi e concorsi pronostici;

Visto il regolamento emanato con decreto del Presidente della Repubblica 24 gennaio 2002, n. 33, in attuazione dell'art. 12 della legge 18 ottobre 2001, n. 383, con il quale si è provveduto all'affidamento delle attribuzioni in materia di giochi e scommesse all'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato (AAMS);

Visto l'art. 4 del decreto-legge 8 luglio 2002, n. 138, convertito in legge, con modificazioni, dalla legge 8 agosto 2002, n. 178, con il quale sono state dettate disposizioni in materia di unificazione delle competenze in materia di giochi;

Visto il decreto legislativo 3 luglio 2003, n. 173, recante norme relative alla riorganizzazione del Ministero dell'economia e delle finanze e delle agenzie fiscali;

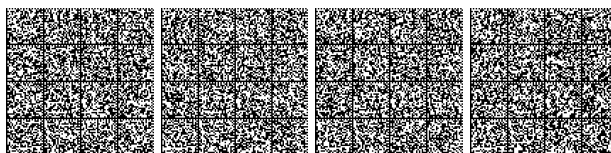
Visto il decreto del Ministero delle finanze 1° marzo 2006, n. 111, recante la disciplina delle scommesse a quota fissa su eventi sportivi diversi dalle corse dei cavalli e su eventi non sportivi adottato ai sensi dell'art. 1, comma 286, della legge 30 dicembre 2004, n. 311, ed in particolare, l'art. 10 che prevede che eventuali variazioni alla posta unitaria sono effettuate con provvedimento del Ministero dell'economia e delle finanze - Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato;

Visto il decreto del direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato prot. n. 2009/33124/giochi/GST del 29 gennaio 2009 relativo all'individuazione delle manifestazioni oggetto delle scommesse non ippiche a quota fissa;

Visto il decreto del direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato del 10 giugno 2009 recante modifiche alla posta unitaria di gioco ed al biglietto minimo per le scommesse non ippiche a quota fissa di cui al decreto ministeriale 1° marzo 2006, n. 111;

Considerato che gli scambi di informazioni tra il sistema di elaborazione dei concessionari ed il sistema di elaborazione di AAMS per la gestione ed il controllo di tutte le informazioni e di tutti i dati relativi alle scommesse non ippiche a quota fissa di cui al citato decreto n. 111/2006, devono avvenire secondo gli standard stabiliti in protocolli di comunicazione, specifici per ciascuno dei giochi pubblici, che definiscono la tipologia di dati trasmessi al sistema di elaborazione di AAMS, la struttura dei messaggi applicativi ed i livelli di trasporto utilizzati per la comunicazione;

Visto il protocollo di comunicazione già in essere per le scommesse di cui al decreto n. 111/2006;

Considerato che i necessari adeguamenti tecnologici migliorativi del sistema di gestione delle scommesse non ippiche a quota fissa, richiedono l'adozione da parte dei concessionari di modifiche al relativo protocollo di comunicazione;

Visto l'art. 18, comma 3, del citato decreto ministeriale n. 111/06, in base al quale i dati contenuti nelle ricevute delle scommesse sono determinati con decreto dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato;

Considerato che occorre dare attuazione alle disposizioni contenute dall'art. 4, comma 3, del citato decreto n. 111/2006;

Ritenuto, altresì, che occorre introdurre modifiche alle attuali modalità di gioco in ragione delle mutate esigenze dei consumatori ed al fine di migliorare la competitività dei giochi offerti da AAMS nei confronti dell'offerta irregolare od illegale;

Dispone:

Art. 1.

Oggetto

1. Il presente decreto regolamenta:

a. la scommessa sistemistica (o sistema) con riferimento alle scommesse a quota fissa su eventi sportivi diversi dalle corse dei cavalli e su eventi non sportivi così come disciplinate dal decreto del Ministero dell'economia e delle finanze 1° marzo 2006, n. 111;

b. la posta unitaria di gioco, limitatamente alle scommesse di cui alla precedente lettera a;

c. le caratteristiche della ricevuta di partecipazione delle scommesse a quota fissa su eventi sportivi diversi dalle corse dei cavalli e su eventi non sportivi così come disciplinate dal decreto del Ministero dell'economia e delle finanze 1° marzo 2006, n. 111;

d. le modifiche apportate al protocollo di comunicazione delle scommesse a quota fissa su eventi sportivi diversi dalle corse dei cavalli e su eventi non sportivi così come disciplinate dal decreto del Ministero dell'economia e delle finanze 1° marzo 2006, n. 111 (PSQF).

Art. 2.

Scommessa sistemistica

1. La scommessa sistemistica è un insieme di scommesse a quota fissa generate combinando tra di loro più esiti pronosticabili e convalidate contemporaneamente in un'unica ricevuta di partecipazione.

2. Le scommesse sistemistiche (o sistemi) sono:

a. il sistema integrale: è la scommessa sistemistica che comprende in relazione al medesimo avvenimento molteplici esiti pronosticabili anche contrastanti tra loro, prevedendo lo sviluppo di scommesse multiple costituite da tutti gli avvenimenti selezionati;

b. il sistema a correzione: è la scommessa sistemistica che, data una selezione di «n» esiti pronosticabili comprende tutte le scommesse derivanti dalle combinazioni dei suddetti «n» esiti, presi a «k» a «k», dove «k» è il numero di esiti vincenti per il quale il sistema deve assicurare almeno una vincita. Il sistema può prevedere alcuni esiti pronosticabili (cosiddette fisse) che compaiono in tutte le scommesse del sistema;

c. il sistema integrale a correzione: è analogo al sistema a correzione di cui alla precedente lettera b ma può prevedere, in relazione al medesimo avvenimento, molteplici esiti pronosticabili anche contrastanti tra loro.

2. È possibile combinare tipologie di scommessa diverse per ciascuno degli avvenimenti che compongono la scommessa sistemistica. Il numero massimo di avvenimenti oggetto di scommessa nell'ambito di una scommessa sistemistica non può essere superiore a 20.

Art. 3.

Costo della scommessa sistemistica

1. L'importo minimo di ogni biglietto giocato non può essere inferiore a 2 euro. Per le sole scommesse sistemistiche la posta unitaria di gioco è fissata in euro 0,25.

2. Il costo della scommessa sistemistica è pari alla somma degli importi scommessi su ciascuna delle scommesse che la compongono.

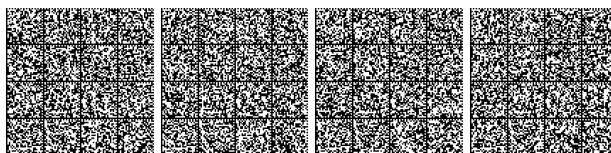
Art. 4.

Calcolo della vincita di una scommessa sistemistica

1. Il calcolo dell'importo di vincita di una scommessa sistemistica è effettuato come segue:

a. si calcola l'importo di vincita di ogni singola scommessa sviluppata dal sistema pari al prodotto tra la quota, calcolata ai sensi dell'art. 9, comma 3, del decreto del Ministero dell'economia e delle finanze 1° marzo 2006, n. 111, e la posta di gioco;

b. l'importo totale di vincita della scommessa sistemistica è pari alla somma degli importi di vincita di tutte le scommesse risultate vincenti. L'importo totale di vincita non potrà comunque superare i 50.000,00 (cinquantamila/00) euro.

2. Fermo restando quanto stabilito dal comma precedente e dall'art. 5 del presente decreto, è facoltà del concessionario prevedere, per le scommesse sistemistiche, sistemi di maggiorazione delle vincite, ai sensi dell'art. 9, comma 4 del decreto del Ministero dell'economia e delle finanze 1° marzo 2006, n. 111, definiti secondo criteri a discrezione del concessionario. Le modalità tecniche per

la realizzazione dei sistemi di maggiorazione delle vincite (cosiddetti bonus), relativamente alle scommesse sistemistiche, sono descritti nel protocollo di comunicazione (PSQF – allegato n. 1).

Art. 5.

Massimali di vincita

1. Fermo restando quanto indicato nell'art. 4, comma 1, lettera b, del presente decreto, non è consentita l'accettazione di scommesse sistemistiche, nel caso in cui la vincita potenziale di ogni singola scommessa è superiore a 10.000,00 (diecimila/00) euro.

Art. 6.

Riscossione delle vincite e dei rimborsi

1. Le vincite eventualmente conseguite dal partecipante in relazione alle scommesse sistemistiche dal medesimo effettuate potranno essere riscosse solo allorché sarà reso pubblico l'esito di ciascuno degli avvenimenti contenuti nella ricevuta di partecipazione.

2. I rimborsi, ai fini della riscossione, seguono la medesima disciplina delle vincite, come specificata nel precedente comma.

Art. 7.

Caratteristiche della ricevuta di partecipazione

1. L'accettazione delle scommesse sistemistiche presso i luoghi di vendita è certificata esclusivamente dalla ricevuta di partecipazione emessa dal terminale di gioco, secondo i dati forniti dal totalizzatore nazionale.

2. La verifica della corrispondenza tra i dati riportati sulla ricevuta di partecipazione e quelli comunicati dal partecipante è responsabilità del partecipante stesso, il quale è tenuto a segnalare immediatamente ogni difformità. In caso di difformità, il partecipante può chiedere l'annullamento della ricevuta di partecipazione entro i centottanta secondi successivi all'accettazione della scommessa, anche se dallo stesso terminale sono state accettate altre scommesse, sempre che l'accettazione del gioco sia ancora aperta.

3. Le scommesse, comprese quelle sistemistiche, effettuate attraverso modalità di partecipazione a distanza non possono essere annullate.

4. I contenuti minimi della ricevuta di partecipazione sono definiti nell'allegato n. 2 del presente decreto.

Art. 8.

Modalità tecniche di comunicazione al sistema di totalizzazione delle scommesse

1. Per le modalità tecniche di comunicazione al sistema di totalizzazione delle scommesse, si fa riferimento al protocollo di comunicazione PSQF (allegato n. 1) di cui al presente decreto.

Art. 9.

Tutela del consumatore

1. Il concessionario promuove i comportamenti responsabili di gioco, ne vigila l'adozione da parte dei partecipanti e adotta tutte le misure opportune e necessarie per prevenire l'accesso alle scommesse sportive da parte dei minori.

2. Il concessionario è altresì tenuto a dare massima comunicazione in ordine alle caratteristiche tecniche delle scommesse a quota fissa comprese anche quelle sistemistiche.

Art. 10.

Disposizioni finali

1. La nuova modalità di gioco può essere introdotta gradualmente, ad iniziativa di AAMS in funzione delle esigenze del mercato e dei necessari adempimenti di carattere informatico. A tal fine i concessionari sono tenuti ad adeguare i programmi informatici in funzione dell'introduzione delle modifiche previste nel presente decreto.

2. I concessionari sono tenuti ad adeguare i loro sistemi di accettazione del gioco.

Il presente decreto sarà trasmesso agli Organi di controllo per gli adempimenti di competenza e sarà pubblicato nella *Gazzetta Ufficiale* della Repubblica italiana.

Roma, 28 dicembre 2009

Il direttore generale: FERRARA

Registrato alla Corte dei conti il 25 gennaio 2010

Ufficio controllo Ministeri economico-finanziari, registro n. 1 Economia e finanze, foglio n. 71

Protocollo

per le

Scommesse a Quota Fissa

INDICE

11. APPENDICI

INTRODUZIONE

Il PSQF è un protocollo applicativo per la gestione delle Scommesse a Quota Fissa.

Le interazioni tra client e server si basano sullo scambio di due messaggi: *richiesta* e *risposta* e per definizione, il client effettua la richiesta ed il server invia la risposta.

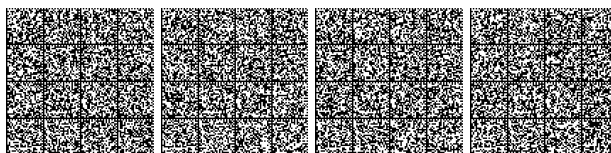
Il protocollo è di tipo half-duplex in quanto un client non può inviare al server un messaggio se sta ancora attendendo la risposta relativa ad una richiesta precedente.

Per consentire l'utilizzo del protocollo all'interno di una rete a più livelli in cui sono presenti nodi intermedi, che eseguono funzionalità applicative, è stato scelto di non orientare il protocollo alla connessione.

1. ENTITÀ COINVOLTE

I soggetti coinvolti nell'utilizzo del protocollo sono: l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato, i Fornitori del servizio di Connettività, i Concessionari e il Totalizzatore Nazionale.

Nel presente documento i nomi dei soggetti sono abbreviati secondo le seguenti sigle:

Entità	Sigla
Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato	AAMS
Fornitore del Servizio di Connettività	FSC
Concessionario	CN
Punto Vendita	PVEND
Terminale di accettazione gioco	TAG
Totalizzatore Nazionale	TN

2. ALLINEAMENTO APPLICATIVO

Una transazione PSQF è intesa come una sequenza di messaggi *"richiesta+risposta"* scambiati tra un client ed un server; la sequenza è identificata univocamente tramite un apposito campo del protocollo obbligatorio in ciascun messaggio.

Il client è tenuto a valorizzare il campo identificativo della transazione nel messaggio di richiesta ed il server restituisce, nella risposta, il medesimo valore permettendo al client di associare i messaggi di risposta alla richiesta.

Il client che non dovesse ricevere la risposta attesa è autorizzato, secondo gli intervalli della tabella:

4 secondi	Prima retry
10 secondi	Seconda retry
30 secondi	Dalla terza retry in poi

a ripetere la richiesta mantenendo inalterato il campo identificativo di transazione.

Questa regola consente di ottenere l'allineamento applicativo ovvero:

- Il client che dovesse ricevere una risposta con un identificativo di transazione diverso da quello inviato in richiesta, ha la possibilità di scartare tale risposta in attesa di quella corretta;
- Il server elabora la richiesta che ha ricevuto, invia la risposta al client e ne memorizza il contenuto. Nel caso in cui il server dovesse ricevere una richiesta, dallo stesso client contenente il medesimo identificativo di transazione, restituisce la risposta memorizzata senza elaborare nuovamente il messaggio. Il recupero del messaggio di risposta dal server è possibile esclusivamente per l'ultima transazione elaborata.

E' obbligatorio che ciascun client generi un identificativo di transazione differente tra due transazioni consecutive.

Il client è tenuto ad inviare la richiesta fino al ricevimento della risposta per tutti i messaggi che comportano la variazione dei dati presenti sul server.

3. CONVENZIONI DI CODIFICA

Di seguito sono riportati e descritti i tipi di dati utilizzati nelle specifiche dei messaggi del protocollo:

Tipo	Descrizione
bit	Numero di un bit. Può valere 0 od 1
boolean	Numero di 8 bit senza segno. Può valere solo 0 od 1. Il valore 0 significa 'falso' mentre il valore 1 significa 'vero' (qualsiasi altro valore diverso da 0 viene considerato 'vero')
char	Numero di 8 bit con segno (complemento a due)
uchar	Numero di 8 bit senza segno
short	Numero di 16 bit con segno (complemento a due)
ushort	Numero di 16 bit senza segno
Int	Numero di 32 bit con segno (complemento a due)
uint	Numero di 32 bit senza segno
long	Numero di 64 bit con segno (complemento a due)
ulong	Numero di 64 bit senza segno
ret_code	Numero di 16 bit con segno che descrive l'esito di una richiesta
string	Struttura per la rappresentazione di vettori di *uchar* a lunghezza variabile costituita da un *uchar* che indica la lunghezza del vettore seguito da tanti *uchar* per quanti sono gli elementi del vettore
lstring	Struttura per la rappresentazione di vettori di *uchar* a lunghezza variabile costituita da un *ushort* che indica la lunghezza del vettore seguito da tanti *uchar* per quanti sono gli elementi del vettore (vettori più grandi di 256)
DateTime	Struttura per la rappresentazione di data e ora (lunghezza 7 byte) **Tipo Descrizione**

	ushort	Anno
	uchar	Mese (da 1 a 12)
	uchar	Giorno(da 1 a 31)
	uchar	Ora (da 0 a 23)
	uchar	Minuti (da 0 a 59)
	uchar	Secondi(da 0 a 59)

La dicitura '[n]' seguente uno dei tipi rappresentati indica che si tratta di un vettore di 'n' elementi del tipo indicato. E' possibile specificare matrici a più dimensioni indicandone per ciascuna la dimensione massima tramite l'unione di più diciture '[n]'.

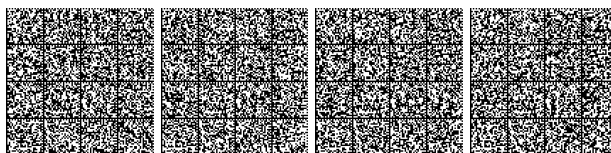
Esempi:

char[16] indica un vettore di 16 caratteri con segno;

long[4] indica un vettore di 4 long;

bit[8][25] indica una matrice di 25 elementi da 8 bit ciascuno.

Nel caso di vettori di tipo bit, gli stessi sono considerati numerati da 0 alla dimensione del vettore meno 1.

Tutti i campi numerici specificati nei messaggi vanno considerati in modalità **big endian.** *(Sistema di indirizzamento della memoria in cui gli elementi più lunghi di un byte, vengono memorizzati con gli 8 bit più significativi nell'indirizzo più basso).*

4. STRUTTURA DEI MESSAGGI

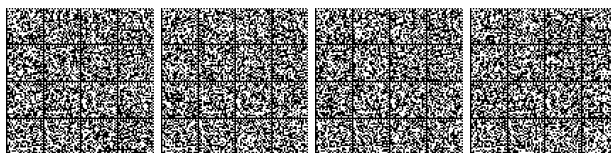
Ogni messaggio applicativo, scambiato tra un client ed un server è composto da tre elementi: l'*header*, il *body* e gli *attributi estesi*.

L'*header* ha una lunghezza fissa mentre il *body* e gli *attributi estesi* hanno una lunghezza variabile.

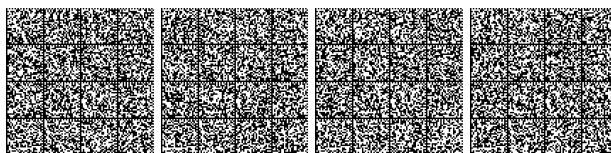
Il *body* e gli *attributi estesi* possono non essere presenti relativamente alle necessità applicative.

Gli *attributi estesi* seguono sempre il *body*.

Nel documento è possibile fare riferimento ai campi di un messaggio tramite la sintassi *parte.campo* dove *parte* può essere *header*, *body* od *attributi estesi* e *campo* indica il nome del campo nell'elemento indicato.

La dimensione massima che il messaggio (*header + body + attributi estesi)* può assumere è 4 Kbyte.

4.1 HEADER

L'header è una struttura comune a tutti i messaggi del protocollo ed è costituita dai seguenti campi:

Campo	Tipo	Descrizione
versione	uchar	Versione protocollo. Attualmente è 2
id_fsc	ushort	Identificativo del Fornitore del servizio di connettività
id_cn	uint	Identificativo del Concessionario. Il valore 0 indica che il client del servizio è il FSC
id_pvend	uint	Numero identificativo del punto vendita. Il valore 0 indica che il client del servizio è il FSC
id_tag	ushort	Numero identificativo del TAG all'interno del pvend (vedi nota seguente).
tipo_tag	uchar	Tipo TAG secondo la seguente codifica: 0 Client Fornitore del Servizio di Connettività 1 Terminale con operatore 2 Terminale self-service 3 Servizio telefonico con operatore 4 Servizio telefonico automatico 5 Internet 6 TV Interattiva
lung_body	ushort	Lunghezza del *body*
lung_ae	ushort	Lunghezza totale degli *attributi estesi*
id_transazione	uchar[8]	Identificativo della transazione
id_servizio	ushort	Identificativo del servizio
id_messaggio	uchar	Identificativo del messaggio, univoco nell'ambito del servizio
liberi	uchar[3]	Per sviluppi futuri

NOTA:

Il Campo TAG identifica il codice del terminale all'interno del punto vendita. Per un corretto utilizzo del campo TAG si devono distinguere i terminali fisici (TIPO_TAG 1, 2) e virtuali (TIPO_TAG 3, 4, 5, 6). Un'ulteriore distinzione va fatta per il TIPO_TAG 0.

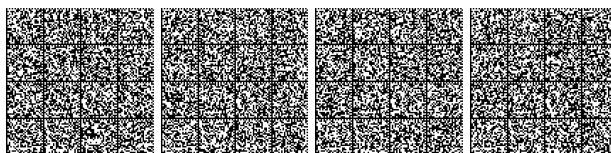
Terminali fisici (TIPO_TAG 1, 2)

Sono i veri e propri terminali di gioco presenti nei punti vendita dei concessionari. Ogni punto vendita può utilizzare un criterio di sua scelta per la numerazione delle apparecchiature di gioco, ma il totale deve riflettere il numero degli apparecchi effettivamente presenti. Sarebbe altresì opportuno che la convenzione usata sia costante e che un terminale specifico si identifichi sempre con lo stesso codice. Limite massimo TAG utilizzabili = 150

Terminali Virtuali (TIPO_TAG 3, 4, 5, 6)

Sono i terminali virtuali utilizzati nel cosiddetto "gioco a distanza". In questa tipologia di gioco il TAG non identifica un terminale fisico, ma individua un generico processo, utilizzato dal sistema client, per eseguire una transazione PSR completa verso il Totalizzatore Nazionale. Si evince che il client dovrebbe usare un insieme di risorse o "pool" ben definito per comunicare con il totalizzatore. Il numero del TAG identifica un processo all'interno del pool utilizzato. La dimensione del pool, cioè del numero di terminali virtuali o processi utilizzati, è funzione del carico transazionale, ovvero si utilizzeranno TAG diversi se più giocatori stanno simultaneamente eseguendo transazioni. Limite massimo TAG utilizzabili = 30

Client Fornitore del Servizio di Connettività (TIPO_TAG 0)

Sono i terminali virtuali utilizzati dall'FSC per i servizi PSR di sua competenza: palinsesti, rendiconto contabile, firma digitale. Il sistema del Fornitore di Servizi dovrebbe utilizzare uno o due terminali al massimo per servizio. Limite massimo TAG utilizzabili = 30

4.2 BODY

Il *body* è la struttura dati in grado di trasportare le informazioni applicative relative al messaggio.

Tabella dei servizi :

Servizio	Descrizione
7000	Servizio dei Palinsesti Quota Fissa
7001	Servizio di Notifica variazione palinsesti a Quota Fissa
7500	Servizio di Vendita Quota Fissa
8000	Servizio rendiconto
8002	Servizio Firma digitale

4.3 FIRMA DIGITALE

Per verificare l'origine e l'integrità di un messaggio il PSQF, ove è necessario, prevede la gestione della firma digitale.

Modalità di firma:

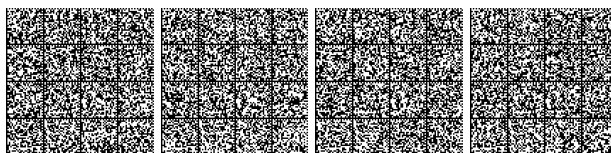
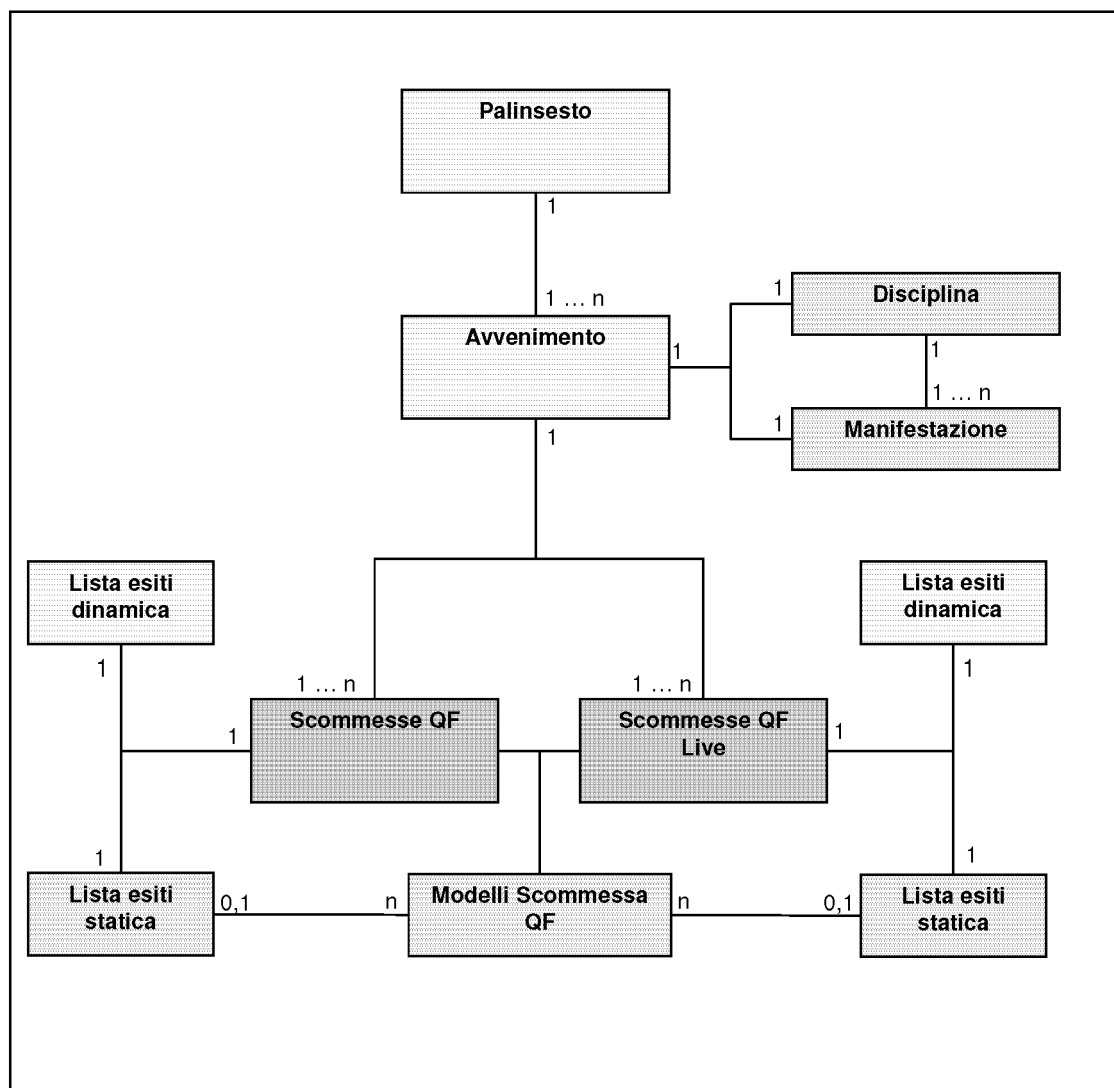
- La firma deve essere applicata sull'intero messaggio (Header+Body+Ates)
- Sul messaggio viene calcolato il digest che poi viene firmato con la chiave privata
- Il digest firmato con la chiave privata viene aggiunto al messaggio originale come attributo esteso
- Gli algoritmi sono specificati nel tipo di attributo esteso

Modalità di verifica:

- Il controllo della firma deve essere fatto sull'intero messaggio (Header+Body+Ates) escluso attributo esteso della firma
- Si utilizza la chiave pubblica per decriptare il digest
- Il digest decriptato deve essere confrontato con il digest del messaggio
- Gli algoritmi sono specificati nel tipo di attributo esteso

5. SERVIZIO DI INFORMAZIONE SUI PALINSESTI

Questo servizio consente a un FSC di ottenere tutte le informazioni relative ai palinsesti messi a disposizione dal TN.

La figura seguente rappresenta la struttura dati di un palinsesto e i legami tra i vari oggetti cha lo rappresentano.

Il *Palinsesto* è un programma ufficiale disposto da AAMS con cadenza periodica contenente avvenimenti sportivi e non sportivi. Sono previsti più palinsesti aperti contemporaneamente che contengono avvenimenti affini tra loro. Ogni palinsesto è contraddistinto da un codice univoco.

L*'Avvenimento* è l'evento sul cui esito si scommette a quota fissa. Ogni avvenimento è contraddistinto da un codice, il cui valore è univoco all'interno del palinsesto.

E' possibile legare in multipla tra loro avvenimenti appartenenti a palinsesti diversi. L'attributo *legame* del palinsesto indica le possibili relazioni.

Ad un *Avvenimento* sono legate una o più scommesse. Le caratteristiche di una *Scommessa* sono descritte mediante il *Modello Scommessa.* Ogni modello scommessa è identificato in modo univoco mediante un codice. Una scommessa ha lo stesso codice del modello cui fa riferimento, ma per identificarla univocamente è necessario che a questo sia associato anche il codice palinsesto e il codice avvenimento. Sono previste due tipologie di scommessa, live e non live.

La *Scommessa live* è una tipologia di scommessa in cui si accetta gioco anche durante lo svolgimento dell'avvenimento e per la quale i concessionari possono variare le quote offerte in funzione dell'andamento dell'avvenimento.

La *Scommessa non live* è una tipologia di scommessa in cui l'accettazione del gioco termina con l'inizio dell'avvenimento.

Ad ogni scommessa è associata una *Lista Esiti* che rappresenta l'elenco degli esiti pronosticabili. Sono previste due tipologie di liste esiti, statica e dinamica.

La *Lista Esiti Statica* è una lista di esiti ben definita e immutabile nel tempo i cui esiti non prevedono un cambio di stato. Sono liste che possono essere legate con più scommesse e sono individuabili univocamente mediante un codice che le contraddistingue.

Un esempio:

la scommessa "Risultato Finale", applicata ad una partita di calcio, ha una lista esiti statica "1,X,2", la stessa lista può essere utilizzata per la scommessa "Risultato Finale Handicap".

La *Lista Esiti Dinamica* è una lista che, per definizione, è creata dinamicamente per ogni singola scommessa e rimane visibile all'interno di un palinsesto. La lista dinamica è legabile ad una sola scommessa ed è caratterizzata da un codice univoco all'interno del palinsesto.

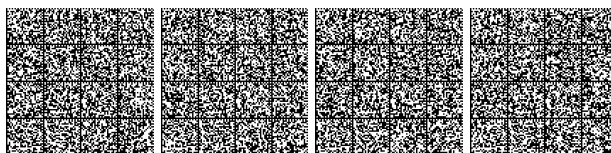
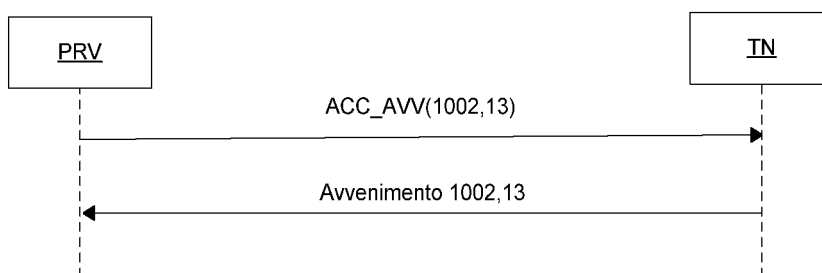
Un esempio:

la scommessa "Vincente", applicata all'avvenimento vincente del campionato, ha una lista esiti dinamica "Juve, Lazio, Roma, …. ", durante lo svolgimento della scommessa lo stato di un esito può cambiare.

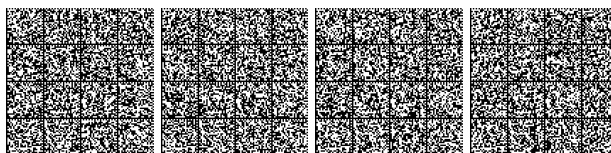
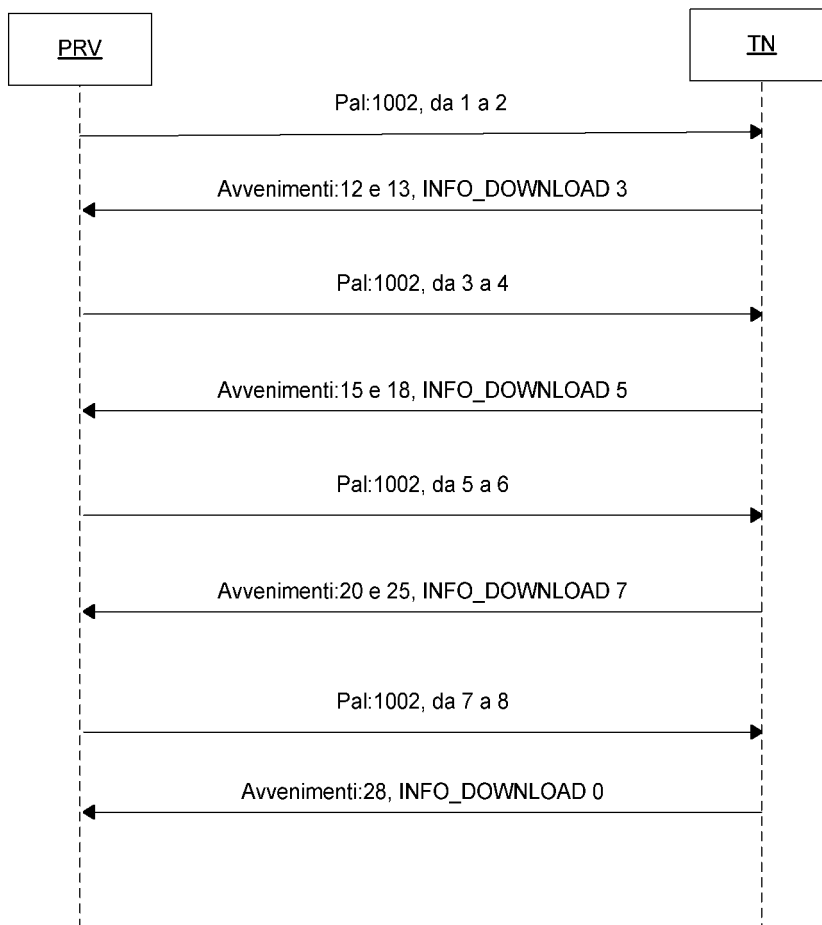
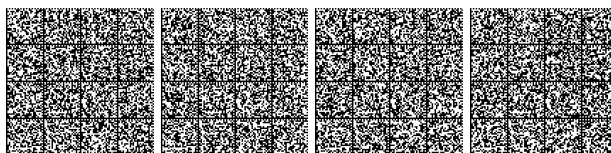
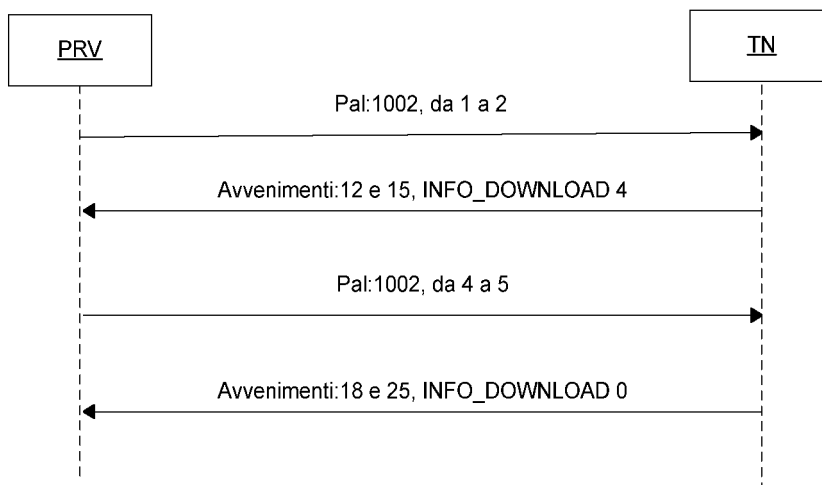
Le informazioni possono essere acquisite in due diverse modalità:

- Accesso diretto
- Accesso per posizione

L'accesso diretto è utilizzato per accedere puntualmente ad un oggetto del palinsesto mediante il suo identificativo. Ad esempio utilizzando l'attributo esteso ACC_AVV è possibile richiedere le informazioni di un avvenimento, supponendo che i dati presenti sono i seguenti:

Avvenimento		
Pal	**Avv**	**Descrizione**
1002	12	ROMA – LAZIO
1002	13	MILAN – INTER
1002	15	PARMA – JUVENTUS
1002	18	TORINO – FIORENTINA

L'accesso per posizione è utilizzato per richiedere l'intera lista di dati della stessa tipologia. Tale modalità si effettua specificando nella richiesta la posizione iniziale e finale di interesse all'interno della lista, nella risposta si ottengono gli oggetti posizionati all'interno del range richiesto. Oltre ai dati si ottiene anche l'attributo esteso INFO DOWNLOAD, utile per comporre la successiva richiesta. Tale attributo specifica la *prossima posizione* all'interno della lista da richiedere: se valorizzato a zero indica che non ci sono ulteriori dati da scaricare.

INFO DOWNLOAD è particolarmente utile quando si sta effettuando una richiesta per posizione utilizzando l'attributo esteso FILTER AVV, infatti in questo caso il valore *prossima posizione* ritornato potrà discostare in modo considerevole dall'ultima posizione finale richiesta. Di seguito si riporta un esempio di richiesta avvenimenti con e senza FILTER AVV, si suppone che i dati presenti siano quelli schematizzati in tabella:

Avvenimento				
Pos	**Pal**	**Avv**	**St**	**Descrizione**
1	1002	12	CH	ROMA – LAZIO
2	1002	13	RU	MILAN – INTER
3	1002	15	AP	PARMA – JUVE
4	1002	18	AP	TORINO – FIORE
5	1002	20	AN	BARI – NAPOLI
6	1002	25	AP	SAMP – LECCE
7	1002	28	RU	CHIEVO – PALERMO

Scarico senza FILTER_AVV:

Scarico con FILTER_AVV:

5.1 PALINSESTI

Client abilitato **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7000**
header.id_messaggio **1**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere l'elenco dei palinsesti disponibili.

Attraverso l'utilizzo dell'attributo esteso ACC_PAL è possibile richiedere le informazioni di un solo palinsesto, in questa modalità i campi del body di richiesta non vengono presi in considerazione.

Non è consentito chiedere più di 5 palinsesti alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
inizio	ushort	Posizione del palinsesto iniziale nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)
fine	ushort	Posizione del palinsesto finale nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)

attributi estesi:

- IP_RISP Facoltativo
- ACC_PAL Facoltativo

Risposta:

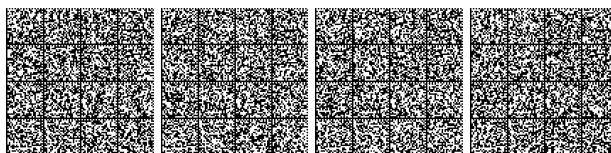
body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_palinsesti	ushort	Numero di palinsesti. Specifica quanti sono gli elementi **Palinsesto** seguenti
Palinsesto		
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
stato	uchar	Stato del palinsesto (vedi tabella Stato palinsesto)
descrizione	string	Descrizione del palinsesto (max 40)
legame	ushort	Codice del legame multiplo tra palinsesti

attributi estesi:

- TIME_STAMP Obbligatorio
- INFO_DOWNLOAD Facoltativo
- IP_RISP Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024 -** Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518 -** Richiesta per più di 5 palinsesti o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516 -** Non ci sono palinsesti disponibili nell'elenco richiesto
- **2000 –** Richiesta con ACC_PAL di un palinsesto non esistente

5.2 AVVENIMENTI

Client abilitati **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7000**
header.id_messaggio **2**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere l'elenco totale degli avvenimenti di un palinsesto.

Attraverso l'utilizzo dell'attributo esteso ACC_AVV è possibile richiedere le informazioni di un solo avvenimento, in questa modalità i campi del body di richiesta non vengono presi in considerazione.

Non è consentito chiedere più di 5 avvenimenti alla volta.

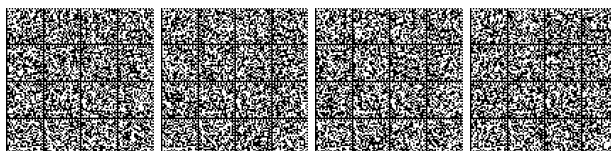
Utilizzando l'attributo esteso FILTER_AVV è possibile chiedere avvenimenti che non sono refertati e quindi che hanno delle scommesse giocabili.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto di cui si vuole la lista degli avvenimenti
inizio	ushort	Posizione dell'avvenimento iniziale nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)
fine	ushort	Posizione dell'avvenimento finale nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)

attributo estesi:

- IP_RISP Facoltativo
- ACC_AVV Facoltativo
- FILTER_AVV Facoltativo

Risposta:

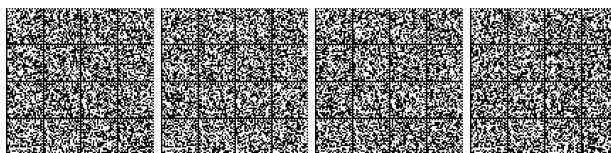
body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_avv	ushort	Numero di avvenimenti. Specifica quanti sono gli elementi '**Avvenimento**' seguenti
Avvenimento		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento
stato	uchar	Stato dell'avvenimento (vedi tabella degli stati)
descrizione	string	Descrizione avvenimento (max 50)
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifest	ushort	Codice manifestazione
data	date time	Data svolgimento dell'avvenimento

attributi estesi:

- TIME_STAMP Obbligatorio
- INFO_DOWNLOAD Facoltativo
- IP_RISP Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024 -** Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518 -** Richiesta per più di 5 avvenimenti o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516 –** Non ci sono avvenimenti disponibili nell'elenco richiesto
- **2001 –** Richiesta con ACC_AVV di un avvenimento non esistente

5.3 SCOMMESSE A QUOTA FISSA

Client abilitati **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7000**
header.id_messaggio **3**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un FSC di ottenere l'elenco delle scommesse a quota fissa associate ad un avvenimento.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento
scommessa	ushort	Codice della scommessa. Se il valore è messo a 0 la richiesta viene fatta per tutte le scommesse dell'avvenimento

attributo estesi:

- IP_RISP Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_scom	ushort	Numero di scommesse. Specifica quanti sono gli elementi '**Scommessa**' seguenti
Scommessa		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento
scommessa	ushort	Codice scommessa
stato	uchar	Stato della scommessa (vedi tabella Stato scommessa a quota fissa)
lista	ushort	Codice lista associata
statica	boolean	True se è una scommessa con lista esiti statica
data	date time	Data chiusura accettazione gioco

attributi estesi:

- TIME_STAMP Obbligatorio
- IP_RISP Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024 -** Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **2002 –** Non ci sono informazioni sulla scommessa richiesta

5.4 LISTA ESITI

Client abilitati **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio 7000
header.id_messaggio 4

Descrizione:

Questo messaggio consente al FSC di ottenere le liste esiti che sono legate alle scommesse.

Attraverso l'utilizzo dell'attributo esteso ACC_LISTA_ESITI è possibile richiedere le informazione di una sola lista esiti, in questa modalità i campi del body di richiesta non vengono presi in considerazione.

Non è consentito chiedere più di 5 lista esiti alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto. Se il valore è messo a 0 la richiesta viene fatta per le solo liste statiche
inizio	ushort	Posizione della lista nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)
fine	ushort	Posizione della lista finale nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)

attributi estesi:

- IP_RISP Facoltativo
- ACC_LISTA_ESITI Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso d'esito negativo
n_liste	ushort	Numero delle liste esiti. Specifica quanti sono gli elementi '**Lista esiti**' che seguono
Lista esiti		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto. Vale 0 nel caso di una lista statica
lista_esiti	ushort	Codice lista esiti
n_esiti	ushort	Numero degli esiti nella lista. Specifica quanti sono gli elementi '*Esito'* seguenti
Esito		
esito	uchar	Codice esito
stato	uchar	Stato dell'esito (vedi tabella stati di un esito)
descrizione	string	Descrizione dell'esito (max 30)
gruppo	boolean	True se è un esito di gruppo

attributi estesi:

- TIME_STAMP Obbligatorio
- INFO_DOWNLOAD Facoltativo
- IP_RISP Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024 -** Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518 -** Richiesta per più di 5 liste esiti o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516 –** Non ci sono liste esiti disponibili nell'elenco richiesto
- **2003 –** Richiesta con ACC_LISTA_ESITI di una lista esiti non esistente

5.5 MODELLO SCOMMESSE A QUOTA FISSA

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7000**
header.id_messaggio **5**

Descrizione:

Questo messaggio consente al CN di ottenere elenco parziale o totale dei modelli scommesse a quota fissa gestite dal sistema.

Non è consentito chiedere più di 5 modelli scommessa alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
inizio	ushort	Posizione del tipo scommessa nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)
fine	ushort	Posizione del tipo scommessa nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)

Attributi estesi:

- IP_RISP Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso d'esito negativo
n_scom	ushort	Numero delle scommesse a QF. Specifica quanti sono gli elementi '**Modelli Scommesse** 'che seguono
Modelli Scommesse		
scom	ushort	Codice tipo scommessa QF
desc	string	Descrizione della scommessa (max 30)
live	boolean	Vale true se è una scommessa Live
esiti_scom	uchar	Numero di esiti scommettibili. Vale 0 nel caso di liste esiti dinamiche
lista	ushort	Codice lista associata alla scommesse. Vale 0 nel caso di liste esiti dinamiche
handicap	boolean	Vale true se è una scommessa con handicap
tipo _hand	uchar	Tipo handicap (vedi tabella Tipo Handicap)
n_esiti_vin	uchar	Numero di esiti vincenti della scommessa
tipo_referto	uchar	Tipo di referto inviato per comunicare l'esito vincente (vedi tabella Tipo Referto)

attributi estesi:

- TIME_STAMP Obbligatorio
- INFO_DOWNLOAD Facoltativo
- IP_RISP Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024 -** Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518 -** Richiesta per più di 5 modelli scommessa o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516 –** Non ci sono modelli scommessa disponibili nell'elenco richiesto

5.6 DISCIPLINE

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7000**
header.id_messaggio **6**

Descrizione:

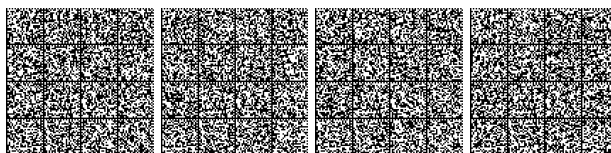
Questo messaggio consente al FSC di ottenere elenco parziale o totale delle discipline sui quali si può scommettere.

Non è consentito chiedere più di 5 discipline alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
inizio	ushort	Posizione della disciplina iniziale
fine	ushort	Posizione della disciplina finale

Attributi estesi:

- IP_RISP Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso d'esito negativo
n_discipline	ushort	Numero degli elementi '**Disciplina**' che seguono
Disciplina		
disciplina	ushort	Codice disciplina
descrizione	string	Descrizione della disciplina (max 30)
sigla	string	Sigla della disciplina (max 10)

attributi estesi:

- TIME_STAMP Obbligatorio
- INFO_DOWNLOAD Facoltativo
- IP_RISP Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024 -** Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518 -** Richiesta per più di 5 discipline o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516 –** Non ci sono discipline disponibili nell'elenco richiesto

5.7 MANIFESTAZIONI

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7000**
header.id_messaggio **7**

Descrizione:

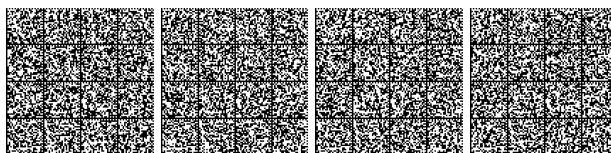
Questo messaggio consente al CN di ottenere elenco delle manifestazioni relative ad una disciplina.

Non è consentito chiedere più di 5 manifestazioni alla volta.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
disciplina	ushort	Codice disciplina
inizio	ushort	Posizione della manifestazione iniziale
fine	ushort	Posizione della manifestazione finale

Attributi estesi:

- IP_RISP Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso d'esito negativo
n_manif	ushort	Numero degli elementi di tipo '**Manifestazione**' che seguono
Manifestazioni		
disciplina	ushort	Codice disciplina
manifestazione	ushort	Codice manifestazione
descrizione	string	Descrizione della manifestazione (max 30)
sigla	string	Sigla della manifestazione (max 10)

attributi estesi:

- TIME_STAMP Obbligatorio
- INFO_DOWNLOAD Facoltativo
- IP_RISP Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024 -** Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1518 -** Richiesta per più di 10 manifestazioni o i parametri della richiesta non sono congruenti
- **1516 –** Non ci sono manifestazioni disponibili nell'elenco richiesto

5.8 REFERTI UFFICIALI QF

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7000**
header.id_messaggio **8**

Descrizione:

Questo messaggio consente a un FSC di ottenere l'elenco degli esiti vincenti (referti ufficiali) relativi a tutte le scommesse di un avvenimento.

Per ogni scommessa viene inviato l'elemento vincente che assume significato in funzione del tipo di referto della scommessa.

Per le scommesse senza handicap (e quindi tipo referto 1) il valore elemento vincente corrisponde al codice dell'esito della lista esiti associata alla scommessa. Un esempio applicato ad una scommessa del Calcio:

Scommessa	Tipo Referto	Lista esiti associata	
Esito finale 1X2	1 (lista esiti)	**Codice**	**Descrizione**
		1	1
		2	X
		3	2

nell'ipotesi che il referto della scommessa **Esito finale 1X2** sia "X" il valore dell'elemento vincente sarà 2.

Per le scommesse con handicap l'esito vincente deve essere calcolato in funzione del valore dell'handicap (dichiarato in fase di vendita), del tipo referto (specificato nel modello scommessa) e del valore elemento vincente.
Un esempio applicato ad una scommessa con handicap del Calcio:

Scommessa	Tipo Referto	Lista esiti associata	
Under Over Handicap	2 (somma)	**Codice**	**Descrizione**
		1	Under
		2	Over

nell'ipotesi che la partita sia finita "**3 – 2**" il valore dell'elemento vincente sarà **5** ovvero la somma del punteggio come specificato dal tipo referto (2 somma punteggio).

Per determinare l'esito vincente si dovrà sottrarre al valore dell'elemento vincente quello dell'handicap dichiarato nella vendita ed applicare la regola descritta dalla tipologia della scommessa applicata alla disciplina.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
scom	ushort	Codice scommessa. Se il valore è messo a 0 la richiesta viene fatta per tutte le scommesse dell'avvenimento

Attributi estesi:

- IP_RISP Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso d'esito negativo
n_scom	ushort	Numero di elementi di tipo '**Referto Ufficiale** che seguono
Referto Ufficiale		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
scom	ushort	Codice scommessa
stato_scom	uchar	Stato della scommessa (vedi tabella Stati Scommessa)
n_esiti	ushort	Numero degli elementi vincenti che seguono
Elemento Vincenti		
posizione	uchar	Posizione dell'esito (da 1 a n)
vin	int	Elemento vincente

attributi estesi:

- TIME_STAMP Obbligatorio
- IP_RISP Facoltativo

codici di ritorno:
- **1024 -** Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **2002 –** Non ci sono informazioni sulla scommessa richiesta

6. SERVIZIO PER LA NOTIFICA DI VARIAZIONE DEI PALINSESTI

Questo servizio consente al FSC di essere continuamente aggiornato sulla variazione dei dati dei palinsesti.

Le due modalità operative per tale servizio sono rappresentate dal "multicast" e dalla modalità "a richiesta".

La modalità "multicast" prevede un unico invio dell'informazione al "gruppo di multicast" previsto. Tale informazione viene propagata sulla rete e resa disponibile a quelle entità che hanno aderito al gruppo mediante l'operazione denominata "Join".

I FSC abilitati sono tenuti a verificare la ricezione delle notifiche inviate dal TN ed eventualmente a predisporne il recupero mediante la modalità a richiesta.

6.1 NOTIFICA DI VARIAZIONE PALINSESTO

Client abilitati: **TN,0,0,TAG**
header.id_servizio **7001**
header.id_messaggio **1**

Descrizione:

Questo messaggio consiste della sola risposta ed è inviato nella modalità ‘multicast’.

Una notifica può contenere uno o più attributi estesi.

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
dummy	ushort	Vale sempre 1024
anno	ushort	Anno della notifica
mese	uchar	Mese della notifica
giorno	uchar	Giorno della notifica
progressivo	uint	Numero progressivo della notifica nella giornata

attributi estesi: *Vedi lista attributi estesi notifiche*

6.2 RICHIESTA ULTIMA NOTIFICA

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7001**
header.id_messaggio **10**

Descrizione:

Questo messaggio consente al FSC di ottenere l'ultima notifica inviata dal Totalizzatore.

Una notifica può contenere uno o più attributi estesi.

Richiesta:

header.lung_body 0

attributi estesi:

- IP_RISP Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
anno	ushort	Anno della notifica
mese	uchar	Mese della notifica
giorno	uchar	Giorno della notifica
progressivo	uint	Numero progressivo della notifica

attributi estesi: *Vedi lista attributi estesi notifiche*

codici di ritorno:

- **1024 -** Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **1516 –** Non ci sono dati disponibili

6.3 RICHIESTA NOTIFICA SPECIFICA

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **7001**
header.id_messaggio **11**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un client di ottenere una notifica non ricevuta per errore, è possibile richiedere le notifiche degli ultimi sette giorni.

Una notifica può contenere uno o più attributi estesi.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
anno	ushort	Anno della notifica
mese	uchar	Mese della notifica (da 1 a 12)
giorno	uchar	Giorno della notifica (da 1 a 31)
progressivo	uint	Numero progressivo della notifica

attributi estesi:

- IP_RISP Facoltativo

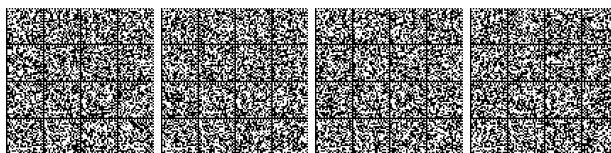
Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
anno	ushort	Anno della notifica
mese	uchar	Mese della notifica
giorno	uchar	Giorno della notifica
progressivo	uint	Numero progressivo della notifica

attributi estesi: *Vedi lista attributi estesi notifiche*

codici di ritorno:

- **1024 -** Richiesta ok seguono informazioni della richiesta
- **2004 -** Notifica inesistente

6.4 LISTA ATTRIBUTI ESTESI PER LE NOTIFICHE

attributi estesi:

- PUB_PAL Facoltativo
- INS_AVV Facoltativo
- INS_AVV_SCOM_QF Facoltativo
- STATO_PAL Facoltativo
- STATO_AVV Facoltativo
- STATO_AVV_SCOM_QF Facoltativo
- STATO_ESITO Facoltativo
- MOD_PAL Facoltativo
- MOD_AVV Facoltativo
- MOD_LISTA_ESITI Facoltativo
- MOD_SCOM_QF Facoltativo
- RIMB_ORARIO Facoltativo
- TIME_STAMP Obbligatorio

7. SERVIZIO VENDITA SCOMMESSE A QUOTA FISSA

Questo servizio consente ai concessionari tramite i loro client di vendere, pagare, rimborsare ed annullare scommesse a Quota Fissa.

7.1 VENDITA

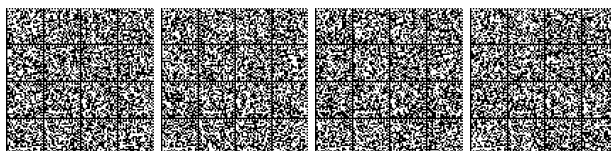
Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio 7500
header.id_messaggio 1

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un Terminale di un PVEND di vendere scommesse a quota fissa singole o multiple.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
prezzo	uint	Prezzo del biglietto (in centesimi)
max_pag	uint	Importo massimo di pagamento comprensivo di un eventuale bonus
n_scom	uchar	Numero di scommesse che seguono (max 20)
Dettaglio delle scommesse		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento
scom	ushort	Codice scommessa
esito	uchar	Codice esito
quota	uint	Quota associata all'esito espressa in centesimi
handicap	int	Valore dell'handicap espresso in centesimi. Vale 0 se la scommessa non prevede handicap

attributi estesi:

- IP_RISP Facoltativo
- ID_GIOCATA Obbligatorio
- FIRMA_DIG01 Obbligatorio
- BONUS_PERC_VAR Obbligatorio per indicare il BONUS_PERC_VAR
- BONUS_IMPORTO Obbligatorio per indicare il BONUS_IMPORTO
- CONTO Obbligatorio se è gioco a distanza
- CONTO_2 Obbligatorio se è gioco a distanza

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici

attributi estesi:

- TIME_STAMP Obbligatorio
- FIRMA_DIG01 Obbligatorio
- IP_RISP Facoltativo
- CONTO Obbligatorio se è gioco a distanza
- CONTO_2 Obbligatorio se è gioco a distanza

codici di ritorno:

- **1024 -** Richiesta ok seguono i dati della vendita
- **1520 –** Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517 –** Il servizio di vendita è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1521 -** Richiesta di vendita nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori (ID_GIOCATA, FIRMA_DIG01, CONTO, CONTO_2 se si tratta di gioco a distanza)
- **1522 -** Vendita con un Tipo Tag non abilitato per quel CN
- Vedere Tabella codici di ritorno - Vendita

7.2 VENDITA GIOCATA SISTEMISTICA

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio 7500
header.id_messaggio 4

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un Terminale di un PVEND di vendere giocate sistemistiche (o sistemi) a quota fissa. Ogni giocata sistemistica può sviluppare un numero n di multiple a quota fissa.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
prezzo	uint	Prezzo totale del biglietto (in centesimi)
n_sistemi	uchar	Numero sistemi
Sistema		
sistema	uchar	Codice sistema (vedi tabella codici sistemi)
importo	uint	Importo base da applicare alle scommesse generate dal sistema (in centesimi)
nMultiple	uint	Numero multiple sviluppate dal sistema
n_avv_base	uchar	Numero di avvenimenti base giocati nei sistemi (max 20)
Avvenimento base		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento

fissa	uchar	Indica se l'avvenimento deve essere sempre presente in ogni scommessa sviluppata dal sistema. Vale 0 se l'avvenimento non è fisso e 1 se l'avvenimento è fisso.
n_scom	uchar	Numero scommesse
Scommessa		
scom	ushort	Codice scommessa
handicap	int	Valore dell'handicap (in centesimi) Vale 0 se la scommessa non prevede handicap
n_esiti	uchar	Numero esiti
Esiti		
esito	uchar	Codice esito
quota	uint	Quota associata all'esito (in centesimi)
flag_bonus	uchar	Indica se l'esito partecipa al bonus. Vale 0 se l'esito non partecipa al bonus, vale 1 se l'esito partecipa al bonus.

attributi estesi:

- IP_RISP Facoltativo
- ID_GIOCATA Obbligatorio
- FIRMA_DIG01 Obbligatorio
- BONUS_PERC_VAR_SISTEMA Obbligatorio per indicare il BONUS_PERC_VAR _ SISTEMA
- BONUS_IMPORTO_SISTEMA Obbligatorio per indicare il BONUS_IMPORTO _ SISTEMA
- CONTO Obbligatorio se è gioco a distanza
- CONTO_2 Obbligatorio se è gioco a distanza

La lunghezza del body nel messaggio di richiesta non può superare i 1500 byte.

Il numero massimo di multiple sviluppate da un biglietto è pari a 2000.

Il codice del sistema giocato rappresenta il numero di avvenimenti presenti nelle scommesse multiple generate dal sistema stesso. Se ad esempio viene giocato il sistema di codice 3 (3-pla), vengono sviluppate tutte le triplette su un numero minimo di avvenimenti base pari a 3.

Il campo *flag_bonus* risulta significativo qualora venga applicato uno tra i possibili bonus delle giocate sistemistiche. Per il significato e l'utilizzo del campo *flag_bonus* si rimanda alla definizione dei bonus applicabili sulle giocate sistemistiche.

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici

attributi estesi:

- TIME_STAMP Obbligatorio
- FIRMA_DIG01 Obbligatorio
- IP_RISP Facoltativo
- CONTO Obbligatorio se è gioco a distanza
- CONTO_2 Obbligatorio se è gioco a distanza

codici di ritorno:

- **1024 -** Richiesta ok seguono i dati della vendita
- **1520 –** Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517 –** Il servizio di vendita è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1521 -** Richiesta di vendita nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori (ID_GIOCATA, FIRMA_DIG01, CONTO, CONTO_2 se si tratta di gioco a distanza)
- **1522 -** Vendita con un Tipo Tag non abilitato per quel CN
- Vedere Tabella codici di ritorno - Vendita

7.3 PAGAMENTO/RIMBORSO

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio **7500**
header.id_messaggio **2**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un CN di pagare e/o rimborsare un biglietto a quota fissa.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
importo	uint	Importo effettivo da pagare e/o rimborsare.

attributi estesi:

- IP_RISP Facoltativo
- FIRMA_DIG01 Obbligatorio
- CONTO Obbligatorio se è gioco a distanza
- CONTO_2 Obbligatorio se è gioco a distanza

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
stato	uchar	Stato del biglietto (vedi tabella stati del biglietto)
importo	uint	Importo pagato e/o rimborsato

attributi estesi:

- TIME_STAMP Obbligatorio
- FIRMA_DIG01 Obbligatorio
- IP_RISP Facoltativo
- CONTO Obbligatorio se è gioco a distanza
- CONTO_2 Obbligatorio se è gioco a distanza

codici di ritorno:

- **1024 -** Richiesta ok seguono i dati del pagamento e/o rimborso
- **1520 –** Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1517 –** Il servizio di pagamento è stato momentaneamente chiuso dal TN
- **1521 -** Richiesta di pagamento nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori (FIRMA_DIG01, CONTO, CONTO_2 se si tratta di gioco a distanza)
- Vedere Tabella codici di ritorno - Pagamento

7.4 ANNULLO

Client abilitato **FSC,CN,PVEND,TAG**
header.id_servizio **7500**
header.id_messaggio **3**

Descrizione:

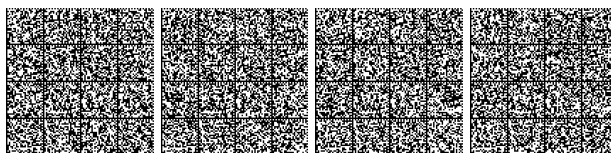
Questo messaggio consente ad un CN di annullare un biglietto.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici

attributi estesi:

- IP_RISP Facoltativo
- FIRMA_DIG01 Obbligatorio

Risposta:

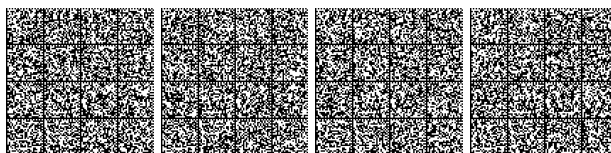
body:

Campo	Tipo	Descrizione
Esito	ret_code	Esito della richiesta
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
importo	uint	Importo annullato

attributi estesi:

- TIME_STAMP Obbligatorio
- FIRMA_DIG01 Obbligatorio
- IP_RISP Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024 -** Richiesta ok seguono i dati del pagamento/rimborso
- **1520 –** Non è stato possibile verificare la firma digitale
- **1521 -** Richiesta di annullo nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori (FIRMA_DIG01)
- Vedere Tabella codici di ritorno - Annullo

7.5 INFORMAZIONE BIGLIETTO

Client abilitato **FSC,CN;PVEND;TAG**
header.id_servizio **7500**
header.id_messaggio **10**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un CN di ottenere le informazioni relative ad un biglietto a quota fissa già emesso.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici

attributi estesi:

- IP_RISP Facoltativo

Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
Esito	ret_code	Esito della richiesta
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
prezzo	uint	Prezzo del biglietto (in centesimi)
max_pag	uint	Importo massimo di pagamento
n_scom	uchar	Numero di scommesse che seguono
Dettaglio delle scommesse		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento
scom	ushort	Codice scommessa
esito	uchar	Codice esito
quota	uint	Quota associale all'esito espressa in centesimi
handicap	uint	Valore dell'handicap espresso in centesimi. Vale 0 se la scommessa non prevede handicap

attributi estesi:

- BONUS_PERC_VAR Obbligatorio per indicare il BONUS_PERC_VAR
- ID_GIOCATA Obbligatorio
- BONUS_IMPORTO Obbligatorio per indicare il BONUS_IMPORTO
- CONTO Obbligatorio se è gioco a distanza
- CONTO_2 Obbligatorio se è gioco a distanza
- IP_RISP Facoltativo
- TIME_STAMP Obbligatorio

codici di ritorno:

- **1024 -** Richiesta ok seguono i dati del biglietto
- **1516 –** Il biglietto no esiste

7.6 INFORMAZIONE BIGLIETTO GIOCATA SISTEMISTICA

Client abilitato **FSC,CN;PVEND;TAG**
header.id_servizio **7500**
header.id_messaggio **11**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un CN di ottenere le informazioni relative ad un biglietto a giocata sistemistica a quota fissa già emesso.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici

attributi estesi:

- IP_RISP Facoltativo

Risposta:

body:

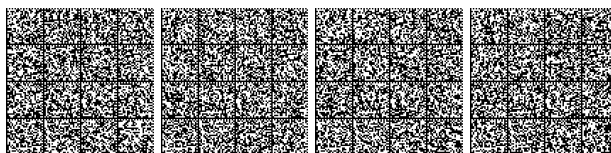
Campo	Tipo	Descrizione
Esito	ret_code	Esito della richiesta
id	bit[80]	Identificativo del biglietto rappresentato in base sedici
prezzo	uint	Prezzo totale del biglietto (in centesimi)
n_sistemi	uchar	Numero sistemi
Sistema		
sistema	uchar	Codice sistema (vedi tabella codici sistemi)
importo	uint	Importo base da applicare alle scommesse generate dal sistema (in centesimi)
nMultiple	uint	Numero multiple sviluppate dal sistema
n_avv_base	uchar	Numero di avvenimenti base giocati nei sistemi (max 20)
Avvenimento base		
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avv	ushort	Codice avvenimento
fissa	uchar	Indica se l'avvenimento deve essere sempre presente in ogni scommessa sviluppata dal sistema. Vale 0 se l'avvenimento non è fisso e 1 se l'avvenimento è fisso.
n_scom	uchar	Numero scommesse
Scommessa		
scom	ushort	Codice scommessa

handicap	int	Valore dell'handicap (in centesimi) Vale 0 se la scommessa non prevede handicap
n_esiti	uchar	Numero esiti
Esiti		
esito	uchar	Codice esito
quota	uint	Quota associata all'esito (in centesimi)
flag_bonus	uchar	Indica se l'esito partecipa al bonus. Vale 0 se l'esito non partecipa al bonus, vale 1 se l'esito partecipa al bonus.

attributi estesi:

- BONUS_PERC_VAR_SISTEMA Obbligatorio per indicare il BONUS_PERC_VAR _ SISTEMA
- BONUS_IMPORTO_SISTEMA Obbligatorio per indicare il BONUS_IMPORTO_SISTEMA
- ID_GIOCATA Obbligatorio
- CONTO Obbligatorio se è gioco a distanza
- CONTO_2 Obbligatorio se è gioco a distanza
- IP_RISP Facoltativo
- TIME_STAMP Obbligatorio

codici di ritorno:

- **1024 –** Richiesta ok seguono i dati del biglietto
- **1516 –** Il biglietto non esiste

8. RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO

Questo servizio consente a un FSC di ottenere i dati relativi al rendiconto contabile dei loro CN.

8.1 RENDICONTO GIORNALIERO QUOTA FISSA

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio **8000**
header.id_messaggio **1**

Descrizione:

Questa funzione consente di ottenere dal TN i dati per l'analisi economici e finanziari per data di competenza.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno richiesto (da 0 a 65535)
mese	uchar	Mese richiesto (da 1 a 12)
giorno	uchar	Giorno richiesto (da 1 a 31)

attributi estesi:

- IP_RISP Facoltativo

Risposta:

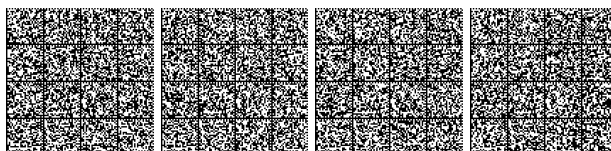
body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno richiesto
mese	uchar	Mese richiesto (da 1 a 12)
giorno	uchar	Giorno richiesto (da 1 a 31)
n_fasce	uchar	Numero delle fasce impositive per le quali si specificano i dati relativi. Specifica quanti sono gli elementi ' Fascia Impositiva ' seguenti
Fascia Impositiva		
fascia	ushort	Codice fascia impositiva (vedi Tabella Fascia Imposta) '0' per i totali
n_caus	uchar	Numero di causali di rendiconto per le quali si specificano i dati relativi. Specifica quanti sono gli elementi 'Causale di Rendiconto' seguenti
Causale di Rendiconto		
caus	ushort	Causale di rendiconto (vedi Tabella delle causali di rendiconto)
a.c.num	uint	Numero (il significato dipende dalla Causale di Rendiconto)
a.c.imp	uint	Importo (il significato dipende dalla Causale di Rendiconto)
aliq	ushort	Aliquota espressa in centesimi (il significato dipende dalla Causale di Rendiconto)

attributi estesi:

- IP_RISP Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024 –** Richiesta ok seguono i dati
- **1516 –** Non ci sono dati per la richiesta fatta
- **1530 –** Dati non elaborati
- **1513 –** Il concessionario non appartiene al FSC
- **1518 –** I dati della richiesta non sono congruenti

8.2 ELENCO BIGLIETTI PRESCRITTI QUOTA FISSA

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio 8000
header.id_messaggio 2

Descrizione:

Questo messaggio consente di ottenere dal TN l'elenco parziale o totale dei biglietti prescritti a quota fissa.

Non è consentito richiedere più di 20 biglietti alla volta

Richiesta:
body:

Campo	Tipo	Descrizione
cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno di prescrizione
mese	uchar	Mese di prescrizione
giorno	uchar	Giorno di prescrizione
tck_iniziale	uint	Posizione del biglietto iniziale nell'elenco richiesto (da 1 a 4294967295)
tck_finale	uint	Posizione del biglietto finale nell'elenco richiesto (da 1 a 4294967295).

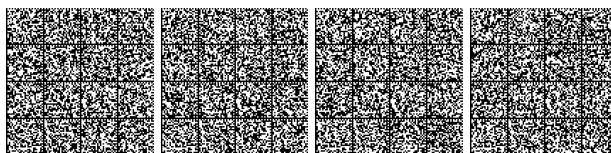
Attributi estesi:

- IP_RISP Facoltativo

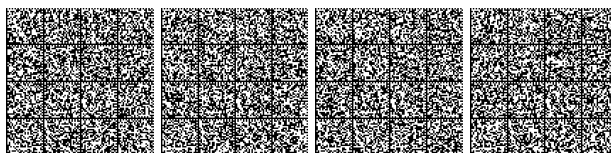
Risposta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
cn	uint	Identificativo concessionario
anno	ushort	Anno richiesto
mese	uchar	Mese
giorno	uchar	Giorno
n_ticket	uchar	Numero di biglietti che seguono
		Dettaglio Biglietto
id_ticket	bit[80]	Identificativo del biglietto
prezzo	uint	Prezzo del biglietto
Importo_vinc	uint	Importo di vincita
importo_rimb	uint	Importo rimborso
Dati relativi alla emissione del biglietto		
FSC	ushort	Fornitore del Servizio di Connettività
conc	uint	Concessionario
pvend	uint	Punto vendita
tag	ushort	Terminale
dataora_ven	datetime	Data e Ora della vendita

attributi estesi:

- IP_RISP Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024 –** Richiesta ok seguono i dati
- **1516 –** Non ci sono dati per la richiesta fatta
- **1513 –** Il concessionario non appartiene al FSC
- **1518 –** I dati della richiesta non sono congruenti
- **1530 –** Dati non elaborati

9. GESTIONE FIRMA DIGITALE

Questo servizio consente la gestione delle chiavi per la firma digitale dei messaggi.

9.1 RICHIESTA SCAMBIO CHIAVI PUBBLICHE

Client abilitati: **FSC,0,0,TAG**
header.id_servizio 8002
header.id_messaggio 1

Descrizione:

Questa funzione consente al FSC di comunicare al TN la chiave pubblica con cui riconoscere la propria firma e ricevere in risposta la chiave pubblica del TN.
Le chiavi pubbliche scambiate sono in formato PEM.

Richiesta:

body:

Campo	Tipo	Descrizione
chiave_pub	lstring	Chiave pubblica del CN

attributi estesi:

- IP_RISP Facoltativo
- FIRMA_DIG01 Obbligatorio

Risposta:

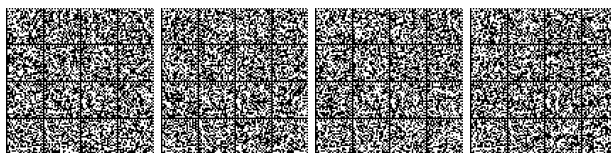
body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
chiave_pub	lstring	Chiave pubblica del TN

attributi estesi:

- IP_RISP Facoltativo

codici di ritorno:

- **1024 –** Scambio di chiavi avvenuta
- **1520 –** Firma non valida
- **1521-** Richiesta scambio chiavi pubbliche nella quale non sono presenti gli attributi estesi obbligatori (FIRMA_DIG01)

10. ATTRIBUTI ESTESI

Gli attributi estesi consentono di estendere le informazioni trasportate da un certo messaggio senza dover modificare il formato del body.

L'entità destinataria di un certo messaggio può facilmente determinare se nel messaggio sono presenti e dove degli attributi estesi semplicemente analizzando i campi lung_ae e lung_body dell'header.

Gli attributi estesi consistono di una struttura formata dai seguenti campi:

Campo	Tipo	Descrizione
id	ushort	Numero identificativo dell'attributo esteso. Ogni tipo di attributo esteso ha un numero identificativo diverso ed univocamente assegnato nell'ambito del protocollo
lung	uchar	Lunghezza del campo seguente (da 0 a 255). Il valore 0 indica che il campo seguente non è presente
dati	uchar[lung]	Dati dell'attributo esteso. A questo campo verrà dato uno o più nomi a secondo dell'attributo esteso

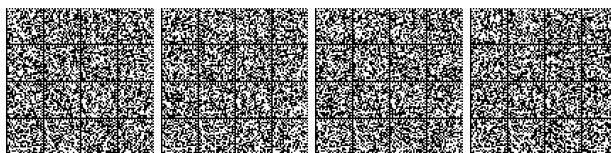
Per ogni attributo esteso viene, inoltre, specificata una sigla mnemonica che facilita l'identificazione dell'attributo nel presente documento.

Di seguito sono riportati i formati ed i numeri identificativi degli attributi estesi del protocollo.

10.1 TIME_STAMP (1027) DATA ORA

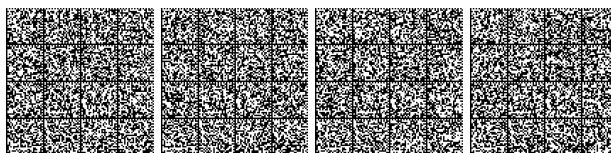
Questo attributo esteso è inviato da un server al client nei messaggio di risposta di tutte quelle transazioni in cui il client ha necessità di conoscere l'esatto momento in cui il server ha processato la richiesta.
Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **TIME_STAMP**

<table>
<tr><th colspan="2">Campo</th><th colspan="2">Valore</th></tr>
<tr><td colspan="2">id</td><td colspan="2">1027</td></tr>
<tr><td colspan="2">lung</td><td colspan="2">7</td></tr>
<tr><td rowspan="6">dati</td><td>anno</td><td>ushort</td><td>Anno</td></tr>
<tr><td>mese</td><td>uchar</td><td>Mese (da 1 a 12)</td></tr>
<tr><td>giorno</td><td>uchar</td><td>Giorno (da 1 a 31)</td></tr>
<tr><td>ora</td><td>uchar</td><td>Ora (da 0 a 23)</td></tr>
<tr><td>min</td><td>uchar</td><td>Minuto (da 0 a 59)</td></tr>
<tr><td>sec</td><td>uchar</td><td>Secondo (da 0 a 59)</td></tr>
</table>

10.2 ID_GIOCATA (1029) IDENTIFICATIVO GIOCATA

Questo attributo esteso è inviato dal TAG al TN nei messaggi di vendita come identificativo univoco della giocata.

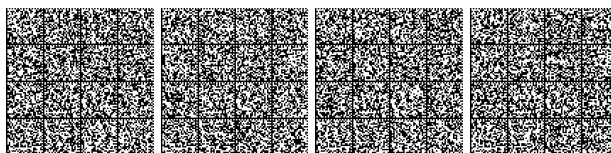
Mnemonico: **ID_GIOCATA**

Campo		Valore	
Id		1029	
Lung		8	
dati	Anno	ushort	Anno
	Giorno	ushort	Progressivo nell'anno
	id	uint	Identificativo univoco della giocata, nella giornata, per TAG

10.3 IP_RISP (1036) INDIRIZZO DI DESTINAZIONE DELLA RISPOSTA

Questo attributo esteso è inviato dai FSC al TN insieme ad una richiesta per segnalare che si intende ricevere la risposta all'indirizzo IP e porta UDP specificati.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

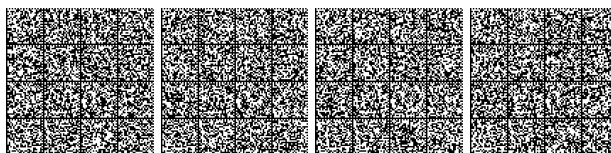
Mnemonico: **IP_RISP**

Campo		Valore	
Id		1036	
lung		6	
dati	port	ushort	Porta UDP dove si intende ricevere la risposta
	addr	uint	Indirizzo IP dove si intende ricevere la risposta

10.4 STATO_PAL (1040) STATO PALINSESTO

Questo attributo esteso è inviato ai FSC nei messaggi di notifica per indicare una variazione dello stato di un palinsesto.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

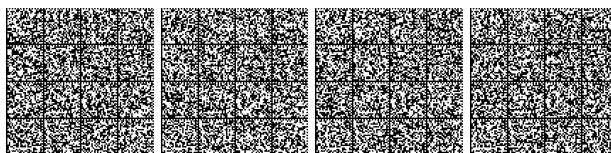
Mnemonico: **STATO_PAL**

<table>
<tr><th colspan="2">Campo</th><th colspan="2">Valore</th></tr>
<tr><td colspan="2">Id</td><td colspan="2">1040</td></tr>
<tr><td colspan="2">lung</td><td colspan="2">3</td></tr>
<tr><td rowspan="2">dati</td><td>pal</td><td>ushort</td><td>Codice palinsesto</td></tr>
<tr><td>stato</td><td>uchar</td><td>Stato del palinsesto (vedi stato palinsesto)</td></tr>
</table>

10.5 STATO_AVV (1041) STATO AVVENIMENTO

Questo attributo esteso è inviato ai FSC nei messaggi di notifica per indicare una variazione dello stato di un avvenimento.

Il formato dell’attributo esteso è il seguente:

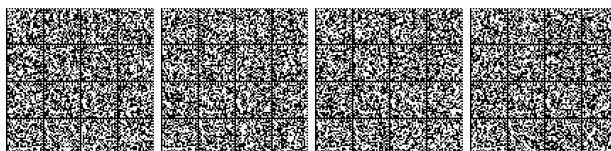
Mnemonico: **STATO_AVV**

Campo		Valore	
Id		1041	
lung		5	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento
	stato	uchar	Stato dell’avvenimento (vedi tabella stato avvenimento)

10.6 STATO_ESITO (1042) STATO ESITO

Questo attributo esteso è inviato nei messaggi di notifica per indicare una variazione dello stato di un esito.

Il formato dell’attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **STATO_ESITO**

Campo		Valore	
Id		1042	
lung		6	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	lista	ushort	Codice lista esiti
	eve	uchar	Codice esito
	stato	uchar	Stato dell’esito (vedi tabella stato esito)

10.7 STATO_AVV_SCOM_QF (1048) STATI SCOMMESSE A QUOTA FISSA

Questo attributo esteso è inviato nei messaggi di notifica per indicare una variazione di stato per una o più Scommesse a Quota Fissa appartenenti allo stesso avvenimento.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **STATO_AVV_SCOM_QF**

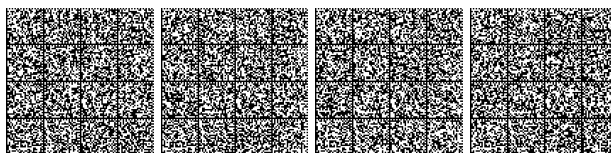
Campo		**Valore**	
Id		1048	
lung		Dipende dai dati	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento
	stato	uchar	Stato della scommessa (vedi tabella stati scommessa)
	n_scom	ushort	Numero di scommesse che seguono
	Scommesse		
	scom	ushort	Codice scommessa

10.8 PUB_PAL (1050) PUBBLICAZIONE DI UN NUOVO PALISESTO

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare che un palinsesto con i suoi avvenimenti è stato pubblicato.

Il formato dell’attributo esteso è il seguente:

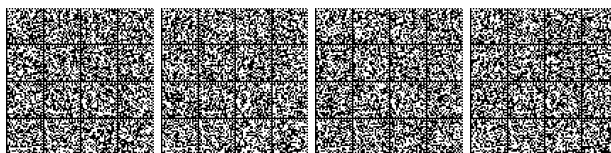
Mnemonico: **PUB_PAL**

Campo		Valore	
id		1050	
lung		2	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto

10.9 INS_AVV (1051) INSERIMENTO DI UN NUOVO AVVENIMENTO

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare l'inserimento di un nuovo avvenimento all'interno di un palinsesto pubblicato.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

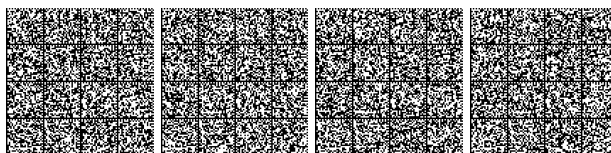
Mnemonico: **INS_AVV**

Campo		Valore	
id		1051	
lung		4	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento

10.10 INS_AVV_SCOM_QF (1053) INSERIMENTO DI NUOVE SCOMMESSE

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare l'inserimento di nuove scommesse all'interno di un avvenimento.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **INS_AVV_SCOM_QF**

Campo			Valore	
Id			1053	
lung			Dipende dai dati	
dati	pal		ushort	Codice palinsesto
	avv		ushort	Codice avvenimento
	n_scom		ushort	Numero di scommesse che seguono
	Scommesse			
		scom	ushort	Codice scommessa

10.11 FIRMA_DIG01 (1093) FIRMA DIGITALE

Questo attributo esteso è inviato come firma del messaggio.

Definizione algoritmo:

- hashing MD5
- Chiave Pubblica/Privata RSA 256 bit con un padding di tipo RSA_PKCS1_PADDING

Mnemonico: **FIRMA_DIG01**

Campo		Valore	
Id		1093	
Lung		44	
Dati	firma	uchar[44]	Firma digitale. Codificato base 64

10.12 ACC_PAL (1101) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI PALINSESTO

Questo attributo esteso è inviato dal FSC al TN insieme ad una richiesta relativa ai dati di un Palinsesto per segnalare che le informazioni volute devono essere ricercate per codice Palinsesto.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ACC_PAL**

Campo		Valore	
id		1101	
lung		2	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto

10.13 ACC_AVV (1102) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI AVVENIMENTO

Questo attributo esteso è inviato da un FSC al TN insieme ad una richiesta relativa ai dati Avvenimento per segnalare che le informazioni volute devono essere ricercate per codice Avvenimento.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **ACC_AVV**

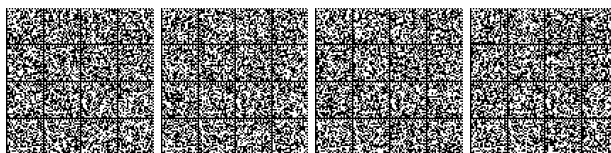
Campo		Valore	
id		1102	
lung		4	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento

10.14 ACC_LISTA_ESITI (1103) ACCESSO DIRETTO ALLE INFORMAZIONI LISTA ESITI

Questo attributo esteso è inviato da FSC al TN insieme ad una richiesta relativa ai dati relativi alla lista Esiti per segnalare che le informazioni volute devono essere ricercate per codice lista Esiti.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

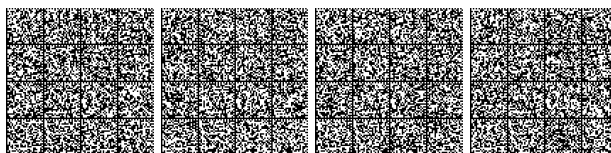
Mnemonico: **ACC_LISTA_ESITI**

Campo		Valore	
id		1103	
lung		4	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	Lista_esiti	ushort	Codice lista esiti

10.15 MOD_PAL (1104) MODIFICA INFORMAZIONI PALINSESTO

Questo attributo esteso è inviato dal TN per comunicare la modifica delle informazioni di un palinsesto, in particolare per modifiche riguardanti la descrizione o legame palinsesto.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

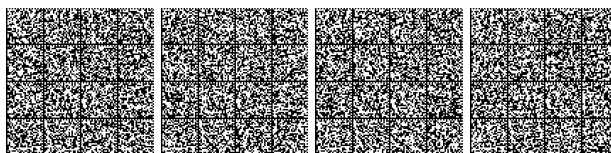
Mnemonico: **MOD_PAL**

Campo		Valore	
id		1104	
lung		2	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto

10.16 MOD_AVV (1105) MODIFICA INFORMAZIONI AVVENIMENTO

Questo attributo esteso è inviato dal TN per comunicare la modifica delle informazioni di un avvenimento, in particolare per modifiche riguardanti la descrizione, la data di svolgimento o la manifestazione.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD_AVV**

Campo		Valore	
id		1105	
lung		4	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento

10.17 MOD_LISTA_ESITI (1106) MODIFICA LISTA ESITI

Questo attributo esteso è inviato dal TN per comunicare la modifica delle informazioni di un lista esiti, in particolare per modifiche riguardanti la descrizione di un esito.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **MOD_LISTA_ESITI**

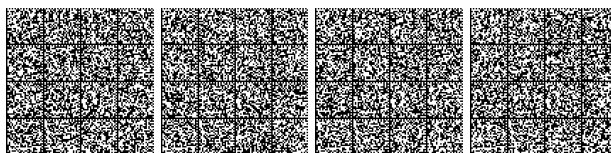
Campo		Valore	
Id		1106	
Lung		4	
dati	Pal	ushort	Codice palinsesto
	lista_esiti	ushort	Codice lista esiti

10.18 MOD_SCOM_QF (1107) MODIFICA SCOMMESSA

Questo attributo esteso è inviato dal TN per comunicare la modifica delle informazioni di una scommessa, in particolare per modifiche riguardanti la data o ora.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

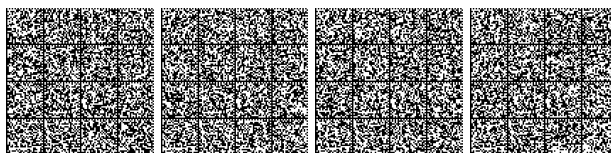
Mnemonico: **MOD_SCOM_QF**

Campo		Valore	
Id		1107	
Lung		6	
dati	Pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento
	scom	ushort	Codice scommessa

10.19 FILTER_AVV (1110) FILTRO RICHIESTA AVVENIMENTO

Questo attributo esteso è inviato dal FSC nel messaggio richiesta avvenimento e consente di filtrare la risposta.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **FILTER_AVV**

Campo		Valore	
Id		1110	
lung		1	
dati	filter	uchar	Modalità di filtro: 2 = non ∟epertati o non annullati

10.20 INFO_DOWNLOAD (1111) INFORMAZIONE DOWNLOAD

Questo attributo esteso è inviato in risposta nelle richieste dei palinsesti per indicare se ci sono altri dati da scaricare.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **INFO_DOWNLOAD**

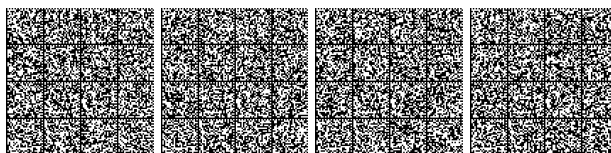
Campo		Valore	
id		1111	
lung		2	
dati	filter	ushort	Successiva posizione da scaricare

10.21 BONUS_PERC_VAR (1112) BONUS VARIABILE

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio vendita per comunicare il Bonus in caso di un'eventuale vincita.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

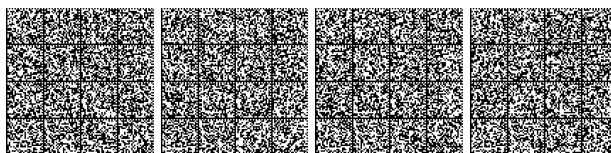
Mnemonico: **BONUS_PERC_VAR**

Campo		Valore	
id		1112	
lung		7	
dati	tipo_bonus	uchar	Tipologia di Bonus vale 2
	min_avv	ushort	Numero minimo di avvenimenti in multipla per applicare il Bonus
	bonus	uint	Valore del Bonus espresso in centesimi

10.22 BONUS_IMPORTO (1113) BONUS IMPORTO

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio vendita per comunicare il Bonus in caso di un'eventuale vincita.
Il Bonus è rappresentato da un importo da sommare all'importo di vincita.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **BONUS_IMPORTO**

Campo		Valore	
id		1113	
lung		5	
dati	tipo_bonus	uchar	Tipologia di Bonus vale 3
	bonus	uint	Valore del Bonus espresso in centesimi

10.23 RIMB_ORARIO (1114) RIMBORSO ORARIO

Questo attributo esteso è inviato ai FSC per comunicare l'inserimento di un rimborso orario relativamente ad una scommessa, può anche essere utilizzato per comunicare l'eliminazione di un rimborso orario precedentemente notificato.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **RIMB_ORARIO**

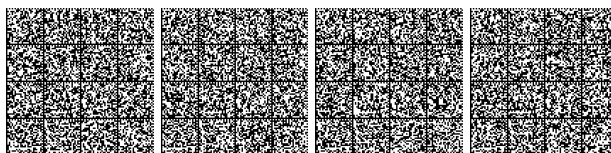
Campo			Valore	
Id			1114	
Lung			Dipende dai dati	
dati	Pal		ushort	Codice palinsesto
	avv		ushort	Codice avvenimento
	operazione		uchar	1 = inserimento 2 = eliminazione
	data_inizio		date time	Data ora inizio rimborso
	data_fine		date time	Data ora fine rimborso
	num_sco		ushort	Numero di scommesse che seguono
	Scommesse			
		scom	ushort	Codice scommessa

10.24 CONTO (1117) CONTO PER IL GIOCO A DISTANZA

Questo attributo esteso è inviato per specificare un conto di gioco a distanza.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **CONTO**

Campo		Valore	
Id		1117	
lung		Dipende dai dati	
dati	conto	uchar	Tipo conto (vedere Tabella Tipo Conto
		string	Numero del conto di gioco

10.25 BONUS_PERC_VAR_SISTEMA (1118) BONUS VARIABILE SISTEMA

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio vendita giocata sistemistica per comunicare il Bonus in caso di un'eventuale vincita.
IL bonus da applicare presenta le stesse caratteristiche di calcolo del *bonus_perc_var* con l'opzione di poterne specificare uno diverso per ogni sistema giocato.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **BONUS _PERC_VAR_SISTEMA**

Campo		**Valore**	
id		1118	
lung		Dipende dai dati	
dati	tipo_bonus	uchar	Tipologia di Bonus vale 4
	n_sistemi	uchar	Numero sistemi
	Sistemi		
	sistema	uchar	Codice sistema (vedi tabella codici sistemi)
	min_avv	uchar	Numero minimo di avvenimenti in multipla per applicare il Bonus
	filtro	uchar	Tipo di filtro: 0 tutti 1 almeno uno
	bonus	uint	Valore del Bonus espresso in centesimi

Il campo *filtro* assume valore 0 quando si vuole applicare il bonus solo sulle multiple sviluppate dal sistema, che presentano tutti gli esiti con il campo flag_bonus settato a 1.

Il campo *filtro* assume valore 1 quando si vuole applicare il bonus sulle multiple sviluppate dal sistema, che presentano almeno un esito con il campo flag_bonus settato ad 1. Vengono escluse tutte le multiple che presentano un numero di esiti

con il campo flag_bonus settati ad 1 minore del valore indicato nel campo min_avv.

Per le modalità di calcolo relativa all'incremento della quota dovuta al bonus, si rimanda al seguente esempio.

Esempio:

Supponiamo che il sistema giocato abbia sviluppato la seguente multipla di 4 avvenimenti:

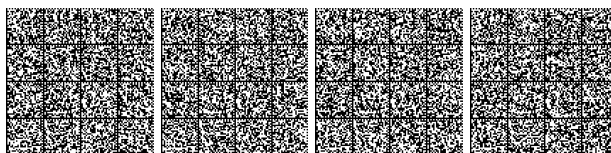
Avvenimento	Quota	Flag_bonus
Avv. 1	Q1	0
Avv. 2	Q2	1
Avv. 3	Q3	1
Avv. 4	Q4	1

Il bonus giocato presenta le seguenti caratteristiche:

sistema = 4, min_avv = 2, filtro = 1, bonus = 500

La modalità con cui deve essere applicato il bonus è la seguente:

Il numero di volte, per la quale si deve incrementare la quota con il bonus giocato, è pari a 2 (num_avv_bonus – min_avv + 1). Devono essere presi in considerazione solo il numero di avvenimenti validi per l'assegnazione del bonus, ovvero quelli i cui esiti hanno il flag_bonus = 1.

Prodotto Quote = Q1* Q2* Q3* Q4 = QT
Bonus quota = (1,05)x (1,05) = 1,1025
Quota totale finale = QT x Bonus quota

10.26 BONUS_IMPORTO_SISTEMA (1119) BONUS IMPORTO SISTEMA

Questo attributo esteso è inviato nel messaggio vendita giocata sistemistica per comunicare il Bonus in caso di un'eventuale vincita.
Il Bonus è rappresentato da un importo da sommare all'importo di vincita. E' possibile specificare uno diverso per ogni sistema giocato.
Tale bonus non è applicabile alle multiple sviluppate dal sistema che presentano almeno un esito con il campo *flag_bonus* settato a 0.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **BONUS _IMPORTO_SISTEMA**

Campo		Valore	
id		1119	
lung		Dipende dai dati	
dati	tipo_bonus	uchar	Tipologia di Bonus vale 5
	n_sistemi	uchar	Numero sistemi
	Sistemi		
	sistema	uchar	Codice sistema (vedi tabella codici sistemi)
	bonus	uint	Valore del Bonus espresso in centesimi

10.27 CONTO_2 (1125) NUOVO CONTO PER IL GIOCO A DISTANZA

Questo attributo esteso è inviato per specificare un conto di gioco a distanza indicando anche il codice identificativo del concessionario presso il quale il conto è attivo.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **CONTO_2**

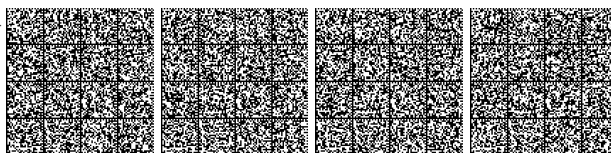
Campo		Valore	
Id		1125	
lung		Dipende dai dati	
dati	Id_rete	uchar	Identificativo di rete(vedere Tabella Codici Rete)
	Id_cn	uint	Identificativo concessionario
	conto	uchar	Tipo conto (vedere Tabella Tipo Conto
		string	Numero del conto di gioco

11. APPENDICI

11.1 TABELLA DEGLI STATI DI UN PALINSESTO

Stato	Sigla	Descrizione
2	AP	Accettazione scommesse aperta
3	CH	Accettazione scommesse chiuse
9	AA	Attesa apertura
10	AR	Archiviato

11.2 TABELLA DEGLI STATI DI UN AVVENIMENTO

Stato	Sigla	Descrizione
1	SP	Accettazione scommesse sospesa
2	AP	Accettazione scommesse aperta
3	CH	Accettazione scommesse chiuse
4	RU	Risultato dell'avvenimento inserito
7	AN	Annullato
9	AA	Attesa apertura
10	AR	Archiviato
13	EL	Eliminato

11.3 TABELLA DEGLI STATI DI UNA SCOMMESSA A QUOTA FISSA

Codice	Stato	Descrizione
2	AP	Accettazione scommesse aperta
3	CH	Accettazione scommesse chiuse
4	RU	Risultato della scommessa inserito
7	AN	Annullato
9	AA	Attesa apertura
13	EL	Eliminato

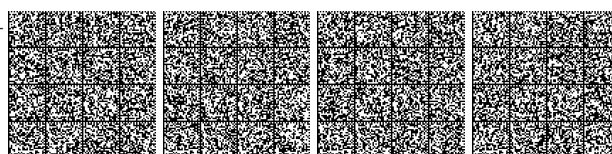
11.4 TABELLA DEGLI STATI DI UN ESITO

codice	Stato	Descrizione
1	S	Sospeso
2	A	Aperto/Attivo
3	R	Chiuso/Ritirato
14	N	Non partecipante / Non partente

11.5 TABELLA DEGLI STATI DI UN BIGLIETTO

Stato	Descrizione
1	Emesso
2	Annullato
3	Pagato
4	Pagato e rimborsato
5	Rimborsato
10	Pagabile
11	Rimborsabile
12	Pagabile e rimborsabile
16	Pagabile – Prescritto
17	Rimborsabile – Prescritto
18	Pagabile e rimborsabile – Prescritto

11.6 TABELLA DEI CODICI DI CAUSALI DI RENDICONTO

Causale	Descrizione
1	Biglietti emessi
2	Biglietti annullati
3	Biglietti rimborsabili
4	Biglietti vincenti
5	Biglietti rimborsabili e vincenti (vincita)
6	Biglietti rimborsabili e vincenti (rimborso)
11	Imposta Unica
27	Biglietti rimborsabili prescritti
28	Biglietti vincenti prescritti
29	Biglietti rimborsabili e vincenti prescritti(vincita)
30	Biglietti rimborsabili e vincenti prescritti (rimborso)
40	Imposta Unica Stato
41	Imposta Unica Regione Sicilia

11.7 NUMERO IDENTIFICATIVO BIGLIETTO

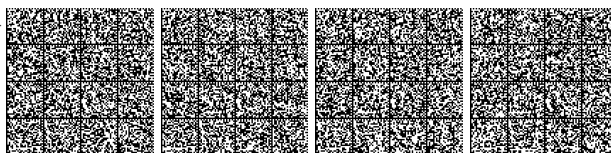
Questo numero viene attribuito dal TN ad ogni transazione di vendita. Il numero è composto da 80 bit.
I 72 bit meno significativi sono generati da un algoritmo noto solo ad AAMS che garantisce l'univocità del valore nell'ambito del servizio competente per la transazione.
Gli 8 bit più significativi rappresentano il circuito di gioco, il cui valore in base esadecimale è DD.
La tabella seguente descrive il formato del numero:

Bit	Descrizione
79…72	Circuito di gioco = DD
71…0	Valorizzati in modo univoco

11.8 TABELLA DEI TIPI REFERTO

codice	Descrizione
1	Lista esiti
2	Somma Punti (valore intero)
3	Differenza Punti (valore intero)

11.9 TABELLA TIPI HANDICAP

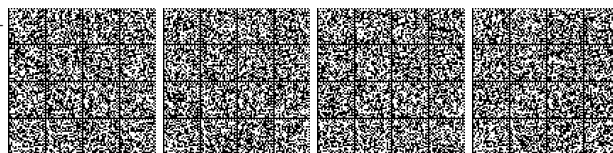
Codice	Descrizione
1	Intero
2	Decimale

11.10 TABELLA TIPO CONTO

Codice	Descrizione
1	Contratto

11.11 TABELLA CODICI CONCESSIONE

Codice	Descrizione
1	Concessione non ippica
2	Concessione ippica

11.12 TABELLA CODICI ATTRIBUTI ESTESI

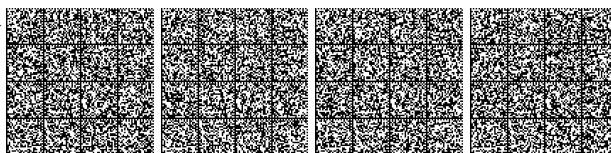
Ates	Codice	Descrizione
TIME_STAMP	1027	Data Ora
ID_GIOCATA	1029	Identificativo della giocata
IP_RISP	1036	Indirizzo e porta della risposta
STATO_PAL	1040	Stato palinsesto
STATO_AVV	1041	Stato avvenimento
STATO_ESITO	1042	Stato esito
STATO_AVV_SCOM_QF	1048	Stati scommesse a qf per avvenimento
PUB_PAL	1050	Pubblicazione di un nuovo palinsesto
INS_AVV	1051	Inserimento di un nuovo avvenimento
INS_AVV_SCOM_QF	1053	Inserimento di scommesse in un avvenimento
FIRMA_DIG01	1093	Firma digitale
ACC_PAL	1101	Accesso diretto alle informazioni Palinsesto
ACC_AVV	1102	Accesso diretto alle informazioni Avvenimento
ACC_LISTA_ESITI	1103	Accesso diretto alle informazioni Lista esiti
MOD_PAL	1104	Modifica informazioni palinsesto
MOD_AVV	1105	Modifica informazioni avvenimento
MOD_LISTA_ESITI	1106	Modifica informazioni lista esiti
MOD_SCOM_QF	1107	Modifica informazioni scommessa
FILTRO_AVV	1110	Filtro richiesta avvenimento
INFO_DOWNLOAD	1111	Informazione download
BONUS_PERC_VAR	1112	Bonus a percentuale variabile per avvenimento
BONUS_IMPORTO	1113	Bonus a importo sul biglietto vincente
RIMB_ORARIO	1114	Rimborso orario
CONTO	1117	Conto per il gioco a distanza
BONUS_PERC_VAR_SISTEMA	1118	Bonus a percentuale variabile per avvenimento in base al sistema giocato
BONUS_IMPORTO_SISTEMA	1119	Bonus a importo in base al sistema giocato
CONTO_2	1125	Nuovo conto per il gioco a distanza

11.13 TABELLA TIPI BONUS

Codice	Descrizione
2	E' una percentuale (definita dal CN) da applicare ad ogni avvenimento della multipla
3	E' un importo (definito dal CN) da applicare al biglietto vincente
4	E' una percentuale (definita dal CN) da applicare ad ogni avvenimento della multipla in base al sistema giocato
5	E' un importo (definito dal CN) da applicare al biglietto vincente in base al sistema giocato

11.14 TABELLA FASCIA IMPOSTA

Codice	Descrizione
1	Scommesse fino a 7 esiti
2	Scommesse oltre 7 esiti

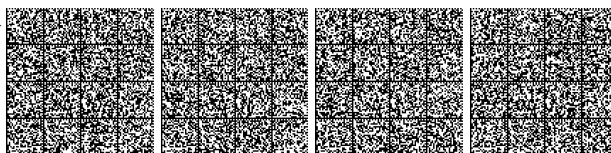
11.15 TABELLA CODICI RETE

Codice	Descrizione	Note
2	Giochi pubblici sport	
3	Giochi pubblici ippica	Comprende: Bersani e D.L. 149/08
7	Rinnovato scommesse ippiche	Comprende:rinnovato scommesse ippiche e ippodromi
8	Rinnovato scommesse sportive	
12	Superenalotto	
13	Bingo	

11.16 TABELLA CODICI SISTEMI

Codice	Descrizione
1	Singola
2	Doppia
3	3-pla
4	4-pla
5	5-pla
6	6-pla
7	7-pla
8	8-pla
9	9-pla
10	10-pla
11	11-pla
12	12-pla
13	13-pla
14	14-pla
15	15-pla
16	16-pla
17	17-pla
18	18-pla
19	19-pla
20	20-pla

11.17 TABELLA CODICI DI RITORNO

Esito	Descrizione
Generici	
1024	Esito ok
1500	Errore generico del sistema
1510	Richiesta rifiutata
1511	Client non identificato
1512	Fornitore del Servizio di Connettività non identificato
1513	Concessionario non identificato
1514	Punto vendita non identificato

1515	Tipo terminale non identificato
1516	Informazione non presente
1517	Servizio chiuso
1518	Errore formale dei dati
1519	Tipo gioco non valido
1520	Firma non valida
1521	Attributo obbligatorio non presente
1522	PVEND o CN o TIPO_TAG non abilitato per quel tipo operazione
1530	Dati non elaborati
1540	Numero massimo di tag superato
Palinsesto	
2000	Palinsesto non presente
2001	Avvenimento non presente
2002	Scommessa non presente
2003	Lista esiti non presente
2004	Notifica inesistente
Vendita	
3000	Programma non giocabile
3001	Avvenimento non giocabile
3002	Scommessa non giocabile
3003	Esito non giocabile
3004	Quota dichiarata errata
3005	Avvenimenti duplicati
3006	Palinsesti non compatibili
3007	Prezzo del biglietto errato
3008	Importo di pagamento errato
3009	Identificativo giocata non univoco
3010	Orario di chiusura superato
3011	Handicap non valido
3012	Bonus non valido
3013	Numero righe scommesse non valide
3014	Sistema non valido
3015	Pricing non corretto
3016	Scommesse duplicate
3017	Esiti duplicati
3018	Importo vincita non valido
3019	Sistemi duplicati

Annullo	
4000	Biglietto non annullabile
4001	Biglietto non annullabile - per Timeout
4002	Biglietto non annullabile - già annullato
4003	Biglietto non trovato
4004	Biglietto non annullabile - gioco a distanza
Pagamento	
5000	Biglietto non vincente o non trovato
5001	Biglietto non pagabile
5002	Biglietto non pagabile - risulta pagato
5003	Biglietto non pagabile - mancano risultati ufficiali
5004	Biglietto non pagabile - risulta annullato
5005	Biglietto non pagabile – risulta prescritto
5006	Pagamenti sospesi
5007	Concessionario diverso da quello di vendita

ALLEGATO 2

SPORT

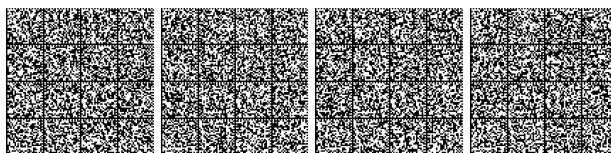
La scommessa sportiva

Ricevuta di partecipazione

La ricevuta di partecipazione, rilasciata su autorizzazione del sistema di controllo dell'AAMS, rappresenta l'unico titolo di scommessa.

Su una ricevuta può essere riportato:

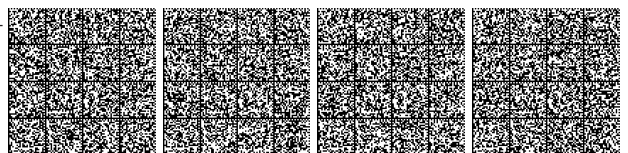
- una scommessa singola;
- una scommessa multipla;
- una scommessa sistemistica.

<table>
<tr><td rowspan="3">Quota fissa</td><td>Singola</td><td>scommessa su un singolo avvenimento</td></tr>
<tr><td>Multipla</td><td>scommessa su più avvenimenti combinati tra di loro</td></tr>
<tr><td>Scommessa sistemistica</td><td>Formulazione abbreviata di scommesse singole e/o multiple derivante dall'espressione di uno o più avvenimenti combinati tra loro relativi al tipo sistema giocato</td></tr>
</table>

1 CARATTERISTICHE FISICHE DELLA RICEVUTA

La ricevuta:

- è stampata su di un supporto cartaceo prodotto tipograficamente senza bolli;
- ha una lunghezza variabile in ragione del numero di righe di scommessa riportate sulla ricevuta stessa.

Dallo stesso rotolo possono essere prodotti in stampa:

- eventuali saldi cassa del terminale;
- eventuali informative per il Cliente;
- biglietti di prova per la manutenzione del terminale – TEST TICKET.

2 DATI DI IDENTIFICAZIONE DELLA RICEVUTA

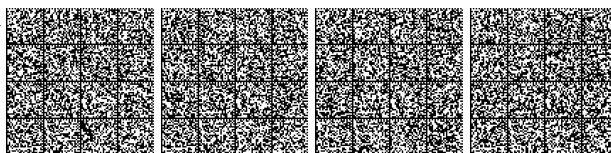
Sulla ricevuta rilasciata allo scommettitore devono essere sempre presenti i campi obbligatori di seguito indicati, ogni campo è preceduto da un prefisso prestabilito e non modificabile utile alla comprensione dei dati identificativi della ricevuta.

Titolo ricevuta	***"AAMS"***
Codice del concessionario	Nella forma "CC-N"
"CC-"	Prefisso obbligatorio
N	Numero identificativo del concessionario che ha emesso la ricevuta. L'identificativo è assegnato dall'AAMS. (Lunghezza massima 5 cifre)
Nome del concessionario	Nella forma "NC-Descrizione"
"NC-"	Prefisso obbligatorio
Descrizione	Descrizione breve del concessionario che ha emesso la ricevuta.
Codice del punto vendita	Nella forma "PV-N"
"PV-"	Prefisso obbligatorio
N	Numero identificativo del punto vendita che ha emesso la ricevuta. L'identificativo è assegnato dall'AAMS. (Lunghezza massima 10 cifre)
Identificativo terminale di accettazione gioco	Nella forma "TM-N"
"TM-"	Prefisso obbligatorio
N	Numero identificativo del terminale di accettazione gioco che ha emesso la ricevuta. (Lunghezza massima 5 cifre)
Tipo di gioco	Nella forma "TG-X"
"TG-"	Prefisso obbligatorio
X	Tipo di gioco presente sulla ricevuta. Può valere: • "QF" per le scommesse a quota fissa singola • "QFMUL" per le scommesse a quota fissa multipla • "QFSIS" per le scommesse sistemistiche a

	quota fissa
Giornata di emissione	Nella forma "GE-GG.MMM.AAAA"
"GE-"	Prefisso obbligatorio
GG.MMM.AAAA	Data di emissione della ricevuta, MMM sono i primi tre caratteri del mese
Ora di emissione	Nella forma "OE-OO:MM:SS"
"OE-"	Prefisso obbligatorio
OO:MM:SS	Ora, minuti e secondi di emissione della ricevuta
Identificativo biglietto	Nella forma "IB-XXEE.EEEE.EEEE.EEEE.EEEE". Tale informazione deve essere stampata sul biglietto 2 volte in modo che, a fronte di un eventuale strappo del biglietto latitudinale o longitudinale, sia sempre leggibile.
"IB-"	Prefisso obbligatorio
XX	Circuito di gioco espresso tramite un numero esadecimale di 2 cifre. Vale "DD" per le scommesse a quota fissa.
EEEEEEEEEEEEEEEEEE	Identificativo univoco con il quale la ricevuta è stata memorizzata dal sistema di controllo dell'AAMS. L'identificativo è espresso tramite un numero esadecimale di 18 cifre
Numero scommesse	Nella forma "NX-N"
"N"	Prefisso obbligatorio
"X-"	Può valere: • "S" indica le scommesse elementari per le singole e multiple • "AB" indica gli avvenimenti base per le scommesse sistemistiche
N	Numero di scommesse elementari o avvenimenti base contenuti sulla ricevuta

3 PREZZO DELLA RICEVUTA

Su ogni ricevuta deve essere prevista una riga di stampa che ne indichi il prezzo.

Prezzo della ricevuta	Nella forma “Totale importo scommesso N,NN”
“Totale importo scommesso”	Prefisso obbligatorio
N,NN	Importo scommesso in euro

4 RIGA IDENTIFICATIVA SISTEMI

Per le scommesse sistemistiche deve essere prevista una riga identificativa del sistema.

La riga identificativa del sistema definisce il tipo sistema oggetto della scommessa sistemistica, essa deve contenere il tipo sistema(vedi paragrafo 9), il relativo importo scommesso e il numero di combinazioni che sviluppa lo stesso.

5 RIGA IDENTIFICATIVA DELL'AVVENIMENTO

5.1 SCOMMESSE SINGOLE E MULTIPLE

Nelle scommesse singole e multiple l'avvenimento oggetto della scommessa deve essere identificato secondo quanto di seguito descritto.

La riga identificativa dell'avvenimento definisce l'avvenimento oggetto della scommessa ed è compilata secondo il seguente schema:

P	A	DES-AVVENIMENTO	DISC	MANI

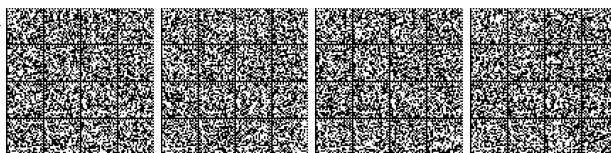
P	Codice del palinsesto a cui appartiene l'avvenimento scommesso. (Lunghezza massima 5 cifre)
A	Codice dell'avvenimento scommesso. (Lunghezza massima 5 cifre)
DES-AVVENIMENTO	Descrizione dell'avvenimento scommesso. (Lunghezza massima 50 cifre) Può contenere una descrizione unica oppure due sottodescrizioni separate dal carattere "-", per esempio "SQUADRA1 - SQUADRA2" se si tratta di un incontro di calcio.
DISC	Sigla della disciplina a cui appartiene l'avvenimento scommesso. (Lunghezza massima 10 caratteri)
MANI	Sigla della manifestazione a cui appartiene l'avvenimento scommesso. (Lunghezza massima 10 caratteri)

5.2 SCOMMESSE SISTEMISTICHE

Nelle scommesse sistemistiche la riga identificativa dell'avvenimento base oggetto della scommessa deve contenere le seguenti informazioni:

- Codice del palinsesto a cui appartiene l'avvenimento scommesso (Lunghezza massima 5 cifre).
- Codice dell'avvenimento scommesso (Lunghezza massima 5 cifre)
- Descrizione dell'avvenimento scommesso (Lunghezza massima 50 cifre). Può contenere una descrizione unica oppure due sottodescrizioni separate dal carattere "-", per esempio "SQUADRA1 - SQUADRA2" se si tratta di un incontro di calcio.

- Sigla della disciplina a cui appartiene l'avvenimento scommesso (Lunghezza massima 10 caratteri).
- Sigla della manifestazione a cui appartiene l'avvenimento scommesso (Lunghezza massima 10 caratteri).
- Un valore che indica se l'avvenimento base è una "*fissa",* in tal caso, tale avvenimento deve essere presente in ogni scommessa singola e/o multipla sviluppata dal sistema.

Sono ammessi fino a 20 avvenimenti base riferiti ad avvenimenti diversi.

6 SCOMMESSA A QUOTA FISSA

6.1 SCOMMESSA SINGOLA

6.1.1 RIGA IDENTIFICATIVA DELLA SCOMMESSA

Questa riga è fissa e deve contenere la dicitura "SINGOLA QUOTA FISSA".

6.1.2 RIGA IDENTIFICATIVA DELL'AVVENIMENTO

L'avvenimento viene riportato come illustrato al paragrafo 5.1.

6.1.3 RIGA DATI DI SCOMMESSA

Riporta le informazioni sui termini di scommessa ed è compilata secondo il seguente schema:

DES-TIPOSCOMMESSA	ESITO	QQQ,QQ

DES-TIPOSCOMMESSA	Descrizione del tipo di scommessa (Lunghezza massima 30 caratteri)
ESITO	Codice o descrizione dell'esito scommesso (Lunghezza massima 30 caratteri)
QQQ,QQ	Quota assegnata all'esito scommesso

6.1.4 PIEDE DELLA SCOMMESSA

La scommessa a quota fissa singola è sempre chiusa da due righe che riportano i dati complessivi di vendita e di pagamento in caso di vincita e potrebbe presentare un'ulteriore riga riportante le informazioni relative ad una maggiorazione dell'importo di pagamento (bonus).

Prezzo della ricevuta	Nella forma "Totale importo scommesso N,NN"
"Totale importo scommesso"	Prefisso obbligatorio
N,NN	Importo scommesso in euro
Importo pagamento	Nella forma "Totale importo pagamento N,NN"
"Totale importo pagamento"	Prefisso obbligatorio
N,NN	Importo di pagamento nel caso di vincita in euro, comprensivo dell'importo scommesso e della eventuale maggiorazione
Maggiorazione importo pagamento (bonus)	Nella forma "TBONUS-N datibonus"
"TBONUS-"	Prefisso obbligatorio
N	Numero indicante la tipologia del bonus applicato. (Lunghezza massima 3 caratteri)
datibonus	Dati caratteristici del bonus applicato separati da virgola

6.1.5 GESTIONE TIPI SCOMMESSA CON HANDICAP

Se l'elemento di scommessa contiene un tipo di scommessa con handicap è obbligatorio stampare il valore dell'handicap sulla ricevuta, all'interno della riga identificativa dell'avvenimento.

Un tipo di scommessa con handicap è sempre applicato ad un avvenimento sportivo relativo ad una competizione tra 2 avversari. Se i concessionari ritengono che un avversario è largamente più forte dell'altro, possono penalizzare l'avversario più forte assegnandogli un handicap per rendere più proponibile la scommessa.

Le regole da seguire per rappresentare correttamente un tipo di scommessa con handicap sono le seguenti:

- il campo "DES-AVVENIMENTO" della riga identificativa dell'avvenimento a cui si riferisce il tipo scommessa deve contenere una descrizione composta da due sottodescrizioni separate dal carattere "–". La sottodescrizione posta a sinistra del carattere separatore identifica il primo avversario, la sottodescrizione posta a destra del carattere separatore identifica il secondo avversario;
- quando l'handicap si riferisce all'avversario posto a sinistra verrà stampato (senza segno) di fianco la sottodescrizione che lo identifica, preceduta dal prefisso "H.", prima del carattere separatore;
- quando l'handicap si riferisce all'avversario posto a destra verrà stampato (senza segno) di fianco la sottodescrizione che lo identifica, preceduta dal prefisso "H.".

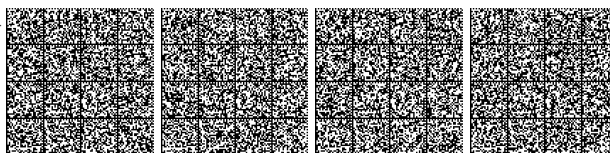
Per esempio la scommessa "Esito finale 1X2 con handicap" sull'avvenimento "Juventus – Ascoli" potrebbe presentare un handicap di valore 2 associato alla squadra "Juventus" allo scopo di penalizzarla e rendere più fattibile la scommessa. Il significato di questo handicap è che verranno sottratti 2 goal ai goal effettivamente segnati dalla squadra "Juventus" per determinare l'esito vincente della scommessa.

Un elemento di scommessa rappresentato correttamente per questo esempio è il seguente:

<table>
<tr><td>1414</td><td>1</td><td>JUVENTUS H.2 – ASCOLI</td><td>CALCIO</td><td>CICA</td></tr>
<tr><td colspan="3">ESITO FINALE 1X2 HANDICAP</td><td>X</td><td>1,90</td></tr>
</table>

di fianco la sottodescrizione "Juventus" posta a sinistra del carattere separatore "–" è stampato il valore dell'handicap (senza segno) preceduto dal prefisso "H."

Le informazioni relative all'handicap devono essere trattate informaticamente nel seguente modo:

- quando l'handicap si riferisce al primo avversario, identificato dalla sottodescrizione di sinistra, deve essere inviato al totalizzatore con un valore negativo;
- quando l'handicap si riferisce al secondo avversario, identificato dalla sottodescrizione di destra, deve essere inviato al totalizzatore con un valore positivo.

6.2 SCOMMESSA MULTIPLA

6.2.1 RIGA IDENTIFICATIVA DELLA SCOMMESSA

Questa riga è fissa e deve contenere la dicitura “MULTIPLA QUOTA FISSA” .

6.2.2 RIGHE AVVENIMENTO / DATI DI SCOMMESSA

Per ogni elemento della scommessa vengono stampate due righe:

- Riga identificativa dell’avvenimento stampata come illustrato al paragrafo 5.1;
- Riga dati di scommessa.

Sono ammessi fino a 20 elementi di scommessa riferiti ad avvenimenti diversi.

6.2.3 RIGA DATI DI SCOMMESSA

Questa riga riporta le informazioni sui termini di scommessa ed è compilata secondo lo schema che segue:

DES-TIPOSCOMMESSA	ESITO	QQQ,QQ

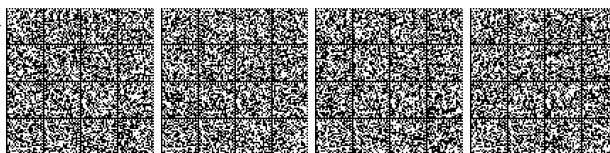
DES-TIPOSCOMMESSA	Descrizione del tipo di scommessa (Lunghezza massima 30 caratteri)
ESITO	Codice o descrizione dell’esito scommesso (Lunghezza massima 30 caratteri)
QQQ,QQ	Quota assegnata all’esito scommesso

6.2.4 PIEDE DELLA SCOMMESSA

La scommessa a quota fissa multipla è sempre chiusa da due righe che riportano i dati complessivi di vendita e di pagamento in caso di vincita e potrebbe presentare un'ulteriore riga riportante le informazioni relative ad una maggiorazione dell'importo di pagamento (bonus).

Prezzo della ricevuta	Nella forma "Totale importo scommesso N,NN"
"Totale importo scommesso"	Prefisso obbligatorio
N,NN	Importo scommesso in euro
Importo pagamento	Nella forma "Totale importo pagamento N,NN"
"Totale importo pagamento"	Prefisso obbligatorio
N,NN	Importo di pagamento nel caso di vincita in euro, comprensivo dell'importo scommesso e della eventuale maggiorazione
Maggiorazione importo pagamento (bonus)	Nella forma "TBONUS-N datibonus"
"TBONUS-"	Prefisso obbligatorio
N	Numero indicante la tipologia del bonus applicato (Lunghezza massima 3 caratteri)
datibonus	Dati caratteristici del bonus applicato separati da virgola

6.2.5 GESTIONE HANDICAP

Per ogni elemento di scommessa che contiene un tipo di scommessa con handicap bisogna stampare il valore dell'handicap come descritto nel paragrafo 6.1.5

6.3 SCOMMESSA SISTEMISTICA

6.3.1 RIGA IDENTIFICATIVA DELLA SCOMMESSA SISTEMISTICA

Questa riga è fissa e deve contenere la dicitura “SISTEMA QUOTA FISSA” .

6.3.2 RIGHE AVVENIMENTO BASE / DATI DI SCOMMESSA

Per ogni elemento della scommessa sistemistica devono essere stampate:

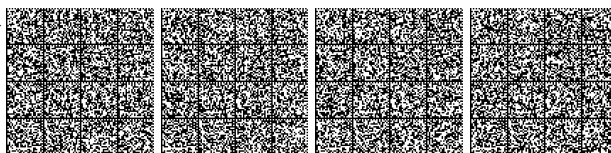
- I dati relativi alla riga identificativa dell’avvenimento come descritto al paragrafo 5.2;
- I dati relativi alla riga identificativa della scommessa.

Su uno stesso avvenimento base sono ammesse più righe di scommessa riferite a scommesse diverse.

6.3.3 RIGA DATI DI SCOMMESSA

Questa riga riporta le informazioni sui termini di scommessa e deve contenere:

- Descrizione del tipo scommessa
- Codice o descrizione dell’esito scommesso
- Quota assegnata all’esito scommesso
- Un valore che indica se l’esito partecipa ad una maggiorazione dell’importo di pagamento(bonus).

Su una stessa scommessa è possibile indicare più esiti.

6.3.4 PIEDE DELLA SCOMMESSA SISTEMISTICA

La scommessa sistemistica a quota fissa è sempre chiusa da due righe che riportano i dati complessivi di vendita.

Prezzo della ricevuta	Nella forma “Totale importo scommesso N,NN”
“Totale importo scommesso”	Prefisso obbligatorio
N,NN	Importo scommesso in euro

Nel caso in cui sia giocata una maggiorazione dell’importo di pagamento(bonus), tali informazioni devono essere riportate sulla schedina di partecipazione.

Su ogni ricevuta di partecipazione deve essere riportato il limite massimo di pagamento come stabilito nel decreto che regolamenta le scommesse sistemistiche.

6.3.5 GESTIONE HANDICAP

Per ogni elemento di scommessa che contiene un tipo di scommessa con handicap bisogna stampare il valore dell’handicap come descritto nel paragrafo 6.1.5

7 TRATTAMENTO IN POST VENDITA DELLA RICEVUTA

Le operazioni di post-vendita sono validate dal sistema di controllo dell'AAMS. Le informazioni contenute sulle ricevute devono essere trasmesse a tale sistema di controllo.

Il sistema dell'AAMS invierà in risposta al terminale che ha richiesto l'operazione, l'importo di uscita di cassa e, nel caso di un'operazione di pagamento/rimborso anche un codice numerico indicante lo stato della ricevuta (vedi paragrafo 8).

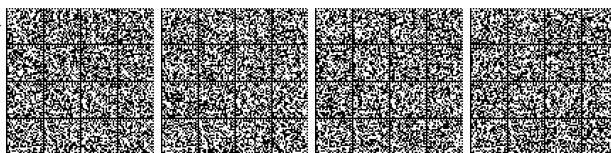
Le informazioni contenute nella risposta inviata dal sistema centrale devono essere stampate sulla ricevuta.

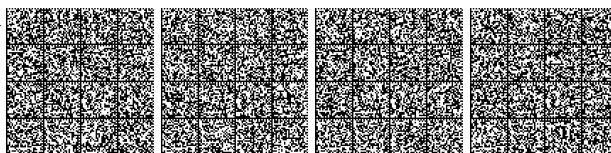
La ricevuta deve essere inoltre "trattata fisicamente", in modo da impedire un eventuale successivo tentativo di pagamento.

La ricevuta annullata/pagata/rimborsata deve essere trattenuta dal punto vendita.

Il trattamento in post vendita della ricevuta avviene per:

- Annullamento o sostituzione;
- Pagamento;
- Rimborso;
- Pagamento e rimborso.

La ricevuta esitata deve riportare tutte le informazioni previste dal regolamento.

8 STATI DI UNA RICEVUTA

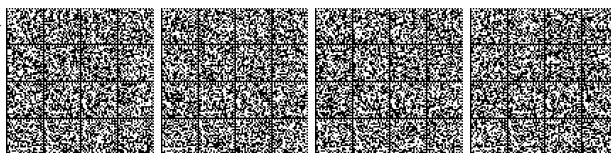
Valore	Descrizione
1	Emesso
2	Annullato
3	Pagato
4	Pagato e Rimborsato
5	Rimborsato
10	Pagabile
11	Rimborsabile
12	Pagabile e Rimborsabile
16	Pagabile – Prescritto
17	Rimborsabile – Prescritto
18	Pagabile e Rimborsabile - Prescritto

9 TIPO SISTEMI

Valore	Descrizione
1	Singola
2	Doppia
3	3-pla
4	4-pla
5	5-pla
6	6-pla
7	7-pla
8	8-pla
9	9-pla
10	10-pla
11	11-pla
12	12-pla
13	13-pla
14	14-pla
15	15-pla
16	16-pla
17	17-pla
18	18-pla
19	19-pla
20	20-pla

10A02431

ITALO ORMANNI, *direttore*

ALFONSO ANDRIANI, *redattore*
DELIA CHIARA, *vice redattore*

(G003030/1) Roma, 2010 - Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato S.p.A. - S.

MODALITÀ PER LA VENDITA

La «Gazzetta Ufficiale» e tutte le altre pubblicazioni dell'Istituto sono in vendita al pubblico:

- **presso l'Agenzia dell'Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato S.p.A. in ROMA, piazza G. Verdi, 10 - ☎ 06 85082147;**
- **presso le librerie concessionarie riportate nell'elenco consultabile sul sito www.ipzs.it, al collegamento rete di vendita (situato sul lato destro della pagina).**

L'Istituto conserva per la vendita le Gazzette degli ultimi 4 anni fino ad esaurimento. Le richieste per corrispondenza potranno essere inviate a:

Funzione Editoria - U.O. DISTRIBUZIONE
Attività Librerie concessionarie, Vendita diretta e Abbonamenti a periodici
Piazza Verdi 10, 00198 Roma
fax: 06-8508-4117
e-mail: editoriale@ipzs.it

avendo cura di specificare nell'ordine, oltre al fascicolo di GU richiesto, l'indirizzo di spedizione e di fatturazione (se diverso) ed indicando i dati fiscali (codice fiscale e partita IVA, se titolari) obbligatori secondo il DL 223/2007. L'importo della fornitura, maggiorato di un contributo per le spese di spedizione, sarà versato in contanti alla ricezione.

DELLA REPUBBLICA ITALIANA

CANONI DI ABBONAMENTO ANNO 2010 (salvo conguaglio) (*)

GAZZETTA UFFICIALE - PARTE I (legislativa)

			CANONE DI ABBONAMENTO
Tipo A	Abbonamento ai fascicoli della serie generale, inclusi tutti i supplementi ordinari:		
	(di cui spese di spedizione € 257,04)	- annuale	€ **438,00**
	(di cui spese di spedizione € 128,52)	- semestrale	€ **239,00**
Tipo A1	Abbonamento ai fascicoli della serie generale, inclusi i soli supplementi ordinari contenenti i provvedimenti legislativi:		
	(di cui spese di spedizione € 132,57)	- annuale	€ **309,00**
	(di cui spese di spedizione € 66,28)	- semestrale	€ **167,00**
Tipo B	Abbonamento ai fascicoli della serie speciale destinata agli atti dei giudizi davanti alla Corte Costituzionale:		
	(di cui spese di spedizione € 19,29)	- annuale	€ **68,00**
	(di cui spese di spedizione € 9,64)	- semestrale	€ **43,00**
Tipo C	Abbonamento ai fascicoli della serie speciale destinata agli atti della CE:		
	(di cui spese di spedizione € 41,27)	- annuale	€ **168,00**
	(di cui spese di spedizione € 20,63)	- semestrale	€ **91,00**
Tipo D	Abbonamento ai fascicoli della serie destinata alle leggi e regolamenti regionali:		
	(di cui spese di spedizione € 15,31)	- annuale	€ **65,00**
	(di cui spese di spedizione € 7,65)	- semestrale	€ **40,00**
Tipo E	Abbonamento ai fascicoli della serie speciale destinata ai concorsi indetti dallo Stato e dalle altre pubbliche amministrazioni:		
	(di cui spese di spedizione € 50,02)	- annuale	€ **167,00**
	(di cui spese di spedizione € 25,01)	- semestrale	€ **90,00**
Tipo F	Abbonamento ai fascicoli della serie generale, inclusi tutti i supplementi ordinari, e dai fascicoli delle quattro serie speciali:		
	(di cui spese di spedizione € 383,93)	- annuale	€ **819,00**
	(di cui spese di spedizione € 191,46)	- semestrale	€ **431,00**
Tipo F1	Abbonamento ai fascicoli della serie generale inclusi i supplementi ordinari con i provvedimenti legislativi e ai fascicoli delle quattro serie speciali:		
	(di cui spese di spedizione € 264,45)	- annuale	€ **682,00**
	(di cui spese di spedizione € 132,22)	- semestrale	€ **357,00**

N.B.: L'abbonamento alla GURI tipo A, A1, F, F1 comprende gli indici mensili
Integrando con la somma di € 80,00 il versamento relativo al tipo di abbonamento alla ***Gazzetta Ufficiale*** - parte prima - prescelto, si riceverà anche l'**Indice Repertorio Annuale Cronologico per materie anno 2010.**

CONTO RIASSUNTIVO DEL TESORO

Abbonamento annuo (incluse spese di spedizione) € **56,00**

PREZZI DI VENDITA A FASCICOLI

(Oltre le spese di spedizione)

Prezzi di vendita:		
	serie generale	€ 1,00
	serie speciali (escluso concorsi), ogni 16 pagine o frazione	€ 1,00
	fascicolo serie speciale, *concorsi*, prezzo unico	€ 1,50
	supplementi (ordinari e straordinari), ogni 16 pagine o frazione	€ 1,00
	fascicolo Conto Riassuntivo del Tesoro, prezzo unico	€ 6,00

I.V.A. 4% a carico dell'Editore

PARTE I - 5ª SERIE SPECIALE - CONTRATTI ED APPALTI
(di cui spese di spedizione € 127,00) - annuale € **295,00**
(di cui spese di spedizione € 73,20) - semestrale € **162,00**

GAZZETTA UFFICIALE - PARTE II
(di cui spese di spedizione € 39,40) - annuale € **85,00**
(di cui spese di spedizione € 20,60) - semestrale € **53,00**

Prezzo di vendita di un fascicolo, ogni 16 pagine o frazione (oltre le spese di spedizione) € 1,00
I.V.A. 20% inclusa

RACCOLTA UFFICIALE DEGLI ATTI NORMATIVI

Abbonamento annuo € **190,00**
Abbonamento annuo per regioni, province e comuni - SCONTO 5% € **180,50**
Volume separato (oltre le spese di spedizione) € 18,00
I.V.A. 4% a carico dell'Editore

Per l'estero i prezzi di vendita, in abbonamento ed a fascicoli separati, anche per le annate arretrate, compresi i fascicoli dei supplementi ordinari e straordinari, devono intendersi raddoppiati. Per il territorio nazionale i prezzi di vendita dei fascicoli separati, compresi i supplementi ordinari e straordinari, relativi ad anni precedenti, devono intendersi raddoppiati. Per intere annate è raddoppiato il prezzo dell'abbonamento in corso. Le spese di spedizione relative alle richieste di invio per corrispondenza di singoli fascicoli, vengono stabilite, di volta in volta, in base alle copie richieste.

N.B. - Gli abbonamenti annui decorrono dal 1° gennaio al 31 dicembre, i semestrali dal 1° gennaio al 30 giugno e dal 1° luglio al 31 dicembre.

RESTANO CONFERMATI GLI SCONTI IN USO APPLICATI AI SOLI COSTI DI ABBONAMENTO

ABBONAMENTI UFFICI STATALI

Resta confermata la riduzione del 52% applicata sul solo costo di abbonamento

* tariffe postali di cui al Decreto 13 novembre 2002 (G.U. n. 289/2002) e D.P.C.M. 27 novembre 2002 n. 294 (G.U. 1/2003) per soggetti iscritti al R.O.C.